GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

FEBBRAIO 1992
LIRE 5.000

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70.

41

DOSSIER
IL SIGNORE DEGLI ANELLI

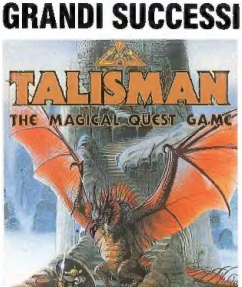
FUMETTO
CRONACHE DELLA LUNA NERA

Granata

RIPA

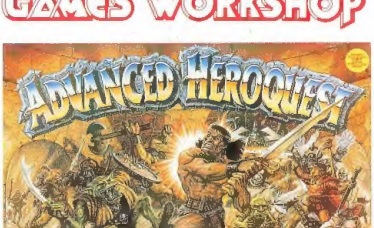
GIOCHI FANTASY

GRANDI SUCCESSI MONDIALI IN EDIZIONE ITALIANA



Art. G206 TALISMAN
Alla conquista di un talismano in un mitico mondo di draghi e magia!

GAMES WORKSHOP



Art. G571 ADVANCED HEROQUEST
Un fantastico mondo pieno di mostri, eroi e tesori!

Advanced Heroquest, Talisman e Games Workshop, sono tutti marchi registrati, di proprietà della Games Workshop Ltd.
Copyright© Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati.

Art. F1604 BATTLETECH
Scontri in terreno aperto tra robot alti più di 10 metri, pilotati da uomini: i mechwarrior!

FASA CORPORATION

Art. F1641 MECHWARRIORS
Nell'universo di Battletech, scontri tra 5 casate che dominano le galassia nel terzo millennio!

Art. 7111 DMZ SHADOWRUN
Combattimenti in un mondo a metà tra magia ed alta tecnologia!

I migliori Giochi Fantasy, Role Play, Libri, Miniature, delle più famose ditte del settore: Fasa, Games Workshop, Citadel, Alternative Armies.

DISTRIBUZIONE ITALIANA:

RIPA s.a.s. di G. Riso & C.

20132 MILANO - Via Mondovì, 5
Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ANNO 2 NUMERO 4
FEBBRAIO 1992

SOMMARIO

News - pag. 4
Dossier - pag. 13
Il Signore degli Anelli
Avventura - pag. 27
Il tesoro dei Catari
Avventura - pag. 34
Scende la notte
Fumetto - pag. 43
Cronache della luna nera:
Il segno delle tenebre
Argomenti - pag. 59

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghiddi
Coordinamento Redazionale
Luca Oleastri
Redazione Centrale
Marcello Missiroli
Roberto Di Meglio
Simone Peruzzi

Hanno collaborato: Alessandra Areni, Andrea Armieri, Roberto Cecchini, Michele D'Agostino, Fabio Gadducci, GEFOI, Alessandro Leati, Cosimo Lorenzo Pancini, Ben Sidoti e Urgh l'orchetto.

Contributi visivi: Andrea Accardi, Paolo Areni, Andrea Armieri, Jako, Paolo Parente, Luca Poli.

Copertina: Paolo Parente.

Si ringraziano i negozi Strategiochi di Viareggio e Orsa Maggiore di Modena per il materiale messoci gentilmente a disposizione.

Credits: CRONACHE DELLA LUNA NERA 1: Il segno delle tenebre. © 1989 F. M. Froideval (testi) e O. Ledroit (disegni). © 1989 Editions ZENDA. Edizione Italiana: © 1992 Granata Press, Bologna. Traduzione: Giancarlo Carlotti; lettering: Barbara Rossi.

KAOS, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna in corso. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

Non fosse stato per merito del Chiarissimo Professor Astragaloff, docente di Filologia Onirologica all'Università di Arkham, non sarei mai venuto a conoscenza del dibattito che da ormai quarant'anni divide la comunità accademica internazionale: J.R.R.Tolkien è veramente esistito? Analogamente a quanto si dice ancora oggi per tal Omero, un oscuro aedo dell'antica Grecia di cui si ignora se abbia mai scritto qualcosa, molti sono i sostenitori della tesi che Tolkien non sia una persona realmente esistita, ma un nome-simbolo per un numero di autori che hanno lavorato alla creazione del mondo noto come 'Terra di Mezzo'. Molti sono i dati che avvalorano questa supposizione: innanzitutto, illustri matematici hanno calcolato che per scrivere il numero di pagine di cui sarebbero composte le opere di Tolkien sono necessari non meno di 2200 anni, supponendo di avere un diploma in dattilografia e di non aver mai bisogno di far pipì. Inoltre, a qualunque lettore è evidente come l'autore de *Le Lettere di Babbo Natale* non potrebbe sopportare neanche di prendere il té con chi ha scritto *Il Silmarillion*, e noti accademici hanno sostenuto con successo la teoria che il reale autore de *Lo Hobbit* sia una maestrina hondureg na (per alcuni, neozelandese), che lo raccontava la notte ai suoi criceti per farli addormentare. Molto sospetto, infine, anche il fatto che la maggior parte delle opere di Tolkien siano state pubblicate postume: quando mai si è visto qualcuno scrivere più da morto che da vivo?
Ancora più importanti sono le leggende riguardanti personaggi col nome dell'autore de *Il Signore degli Anelli*, che sin dalla notte dei tempi compaiono nel folklore di vari popoli, e citate nella famosa opera del Professor De Pieruccis, accanito sostenitore della cosiddetta 'ipotesi americana'. Citiamo dalla sua opera maggiore, *De Tolkienorum*: «nella lontana Lapponia, una leggenda, ahimè apocrifa, parla del miope viandante chiamato Tolkyen, che parlava alle renne facendole piangere. Sempre la leggenda narra che il miope viandante fu scacciato dagli allevatori di renne perché quest'ultime non facevano più latte.» Analogamente gli Algonchini narrano dello sciamano Tol-kin, «che dopo molte peregrinazioni di cui si è persa ogni traccia, dalla Siberia nuotò fino in America stabilendovisi come residente fisso e vivendo in accordo con gli indiani.»
E' evidente che la teoria corrente, secondo il quale Tolkien è stato un inglese di nascita sudafricana, non è altro che un falso storico, come la leggenda di Attila e il Papa o la data di nascita di Andreotti, probabilmente strumentale a una interpretazione politica dell'opera. Altrettanto evidente la confusione dei redattori di KAOS, che negli articoli di questo dossier dimostrano di non aver ancora deciso a quale delle varie interpretazioni proposte nei circoli accademici prestare fede, e quindi le citano rigorosamente tutte quante.

Filologicamente vostra,
la Redazione.

IL SACCO DELLA POSTA

Tanto per cominciare, una bella tirata d'orecchie a **Lady Kyle**. Ma come, l'unica lettrice che ci scrive non mette neanche il suo nome vero? Comunque, eccoti accontentata: la pagina della posta c'è, tu ci sei finita dentro, che volere di più dalla vita? Kyle sembra convinta (chissà perché) che qui a "KAOS" pensiamo che le signorine siano meno brave dei maschietti nei giochi di ruolo. Sappiamo benissimo che le ragazze, quando provano a giocare, se la cavano egregiamente, ma perché ci provano così poco? A proposito: ci sono altre lettrici, in giro per l'Italia? O siamo una rivista per soli uomini? In ogni caso Lady Kyle è molto contenta di "KAOS", e in particolare di *Torna a Casa, Zombi!* che «era veramente una figata».

Di tutt'altro parere **Stefano Supino**, che non si capacita dei comportamenti anomali del nostro zombi (tipo andare a donne, fingersi morto o, anche se un po' confusamente, pensare). Si vede che il povero non-morto non aveva letto bene le regole di *D&D*, prima di uscire dalla tomba…

Solo complimenti, invece, da **Stefano** 'duplice copia' **Savarino** di Cerro Maggiore (MI), che vorrebbe che "KAOS" dedicasse più spazio a *GiRSA*. Che te ne sembra del Dossier di questo numero?

Se accontentare Stefano non è stato difficile, molto più complicato è fare contento il gruppo di lettori di Cremona che si lamenta della mancanza di un negozio specializzato in giochi nella propria città, e richiede il nostro interessamento. Beh, noi l'appello proviamo a lanciarlo, non si sa mai…

Diverse persone, come **Mauro Dell'Orto** di Nibonno (CO), **Andrea Sfiligoi** di Terni e **Francesco Ginelli** di Milano ci suggeriscono di aprire le porte di "KAOS" alle collaborazioni dei lettori, e si offrono di darci una mano (o magari anche due). Naturalmente, chiunque può scrivere per la nostra rivista: a chi volesse cimentarsi, consigliamo di richiedere, in redazione, le indicazioni per i collaboratori prima di mandarci articoli. Le vostre probabilità di essere pubblicati aumenteranno notevolmente. A proposito di Mauro: ma come, dopo averci chiamati «Malefici redattori» hai paura che ci offendiamo per due critiche piccole piccole? Vorrebbe collaborare con noi anche **Roberto Bichi** di Arezzo, che ci manda i suoi disegni. Purtroppo i tuoi lavori non sono adatti alla pubblicazione, ma vale sicuramente la pena di coltivare la tua passione; con l'esercizio, e magari con l'aiuto di qualcuno che ti possa insegnare, puoi sicuramente fare progressi.

Per concludere, un po' di domande: **Ion Dreiu** (ma è il tuo vero nome?) ci chiede se per giocare le avventure di *Dragonlance* occorre aver letto la trilogia di romanzi (no, anzi per i giocatori è sconsigliatissimo; il master, invece, può trarne un qualche aiuto), se verranno ristampate le regole del *D&D Master Set* in inglese (no, sono incluse nella *D&D Rules Cyclopedia*) e se le regole della *D&D Rules Cyclopedia* sono compatibili con quelle della IV edizione (naturalmente). Difficilissima la domanda che invece ci pongono **Alex Bellini** di Aprica (SO) e **Massimo Curer** di Brescia, che in pratica ci chiedono «Ma come si gioca a un gioco di ruolo?». Se potete, resistete fino a… beh, non possiamo ancora dirvelo, ma resistete! Altrimenti provate a dare un'occhiata alle prime pagine di *Dungeons & Dragons*, o magari de *Il Richiamo di Cthulhu*. Alex ci chiede anche le «istruzioni per l'uso» della rivista; la richiesta ci è piaciuta molto, e abbiamo deciso di pubblicarle quanto prima, comprese le controindicazioni e gli effetti collaterali.

Infine, saluti a **Alessandro Canevese**, **Nicola Fusco** (non sei stato il primo a scriverci, spiacenti), **Domenico Fumagalli** e le 'Aquile Solitarie', **Massimo Galassi** e **Elio Di Giovanni**.

E anche per stavolta ce l'abbiamo fatta!

INCANTIERE

ITALIA

La **Black-Out** prevede l'uscita di *Viaggio al Centro della Terra* (secondo volume del ciclo della Principessa Rapita) e di *Requiem per un Drago*, entrambi moduli per *I Signori del Caos*. Si parla anche di una seconda avventura per *I Figli dell'Olocausto*, dal titolo ancora ignoto. E "Crom" n°3, previsto per fine gennaio, conterrà un'avventura per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, la seconda parte dell'articolo riguardante le professioni in *GiRSA*, più rubriche varie tra le quali quelle dedicate a *Star Wars* e *Star Trek*.

Anche se non è ancora deciso il titolo definitivo, la **DaS Production** annuncia per il mese di febbraio un modulo d'avventura per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* che riguarderà il mondo dei computer e dei programmatori. La copertina sarà disegnata da Piero dall'Agnol, già illustratore delle produzioni precedenti. Confermato definitivamente l'arrivo di un'espansione che permetterà di giocare anche con il famoso Detective dell'Impossibile, Martin Mystére.

Nel corso dell'anno, la ditta **Johnny Reb** ha in preparazione altri due prodotti. Il primo è *Scramble!*, basato sullo stesso semplice sistema di *Matapan* (vedi recensione in questo numero) dove sarà possibile simulare combattimenti aerei moderni (dalla Seconda Guerra Mondiale a oggi). Il secondo, dal titolo ancora segreto, sarà un regolamento universale per simulare combattimenti tattici uomo contro uomo con qualsiasi miniatura in commercio in scala 25 mm.

La **RIPA** ha acquisito i diritti per l'edizione italiana della produzione FASA: si inizia con *Shadowrun*, gioco di ruolo di ambientazione mista fantasy-cyberpunk, che uscirà nei primi mesi di quest'anno e, a breve scadenza, seguirà *Battletech*, il gioco di scontri tra robot titanici su cui fino a poco tempo fa aveva un'opzione la Stratelibri.

La **Stratelibri** ha in programma una vera 'invasione' del mercato. Vediamo in dettaglio: innanzitutto *I Segreti del Kremlino*, modulo per *Il Richiamo di Cthulhu* ambientato nella Russia post-rivoluzionaria (1921-1931): la prima delle due avventure che lo compongono è americana, sebbene non pubblicata dalla Chaosium, ma dalla T.O.M.E.; la seconda, invece, è un prodotto autoctono, scritto dal trio Negri/Ingellis/Ventura. Apparirà invece a gennaio un modulo per *D&D/AD&D*, ideato dalla Mayfair, incentrato sui draghi: intitolato *Dragonland*, è uno dei libretti della serie Role Aids, che furono citati in giudizio dalla TSR per una questione di diritti (la TSR perse la causa, n.d.r.). Dentro troverete regole sui draghi, sui loro cavalieri e così via. Infine, in contemporanea con gli Stati Uniti, verrà pubblicato il *Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, la versione semplificata di *GiRSA*.
Non dimentichiamo però "Excalibur" n° 2, che comprenderà 16 pagine in più, un'espansione per *Fantasy Warriors* (tradotta dall'inglese), oltre alle solite avventure e articoli vari.

EXTERO

Ultima edizione di *Call of Cthulhu* negli Stati Uniti, la quinta: la **Chaosium** ha riorganizzato, ribattuto, rivisto l'intero testo, aggiungendo nuovi mostri, nuove armi, nuovi incantesimi e perfino una parte del *Necromicon*.

La **FASA** propone questo mese due avventure, una per *Shadowrun*, *Elven Fire*, e una per *Mechwarrior*, il GdR basato su *Battletech*.
Da segnalare anche *Objective Raids*, un supplemento sempre per *Battletech*, che fornisce tutte le informazioni riguardanti i dettagli militari di almeno cento pianeti.

La **Steve Jackson Games** propone una nuova espansione per il suo GdR universale: *GURPS Robin Hood* si affianca da oggi ad altre pubblicazioni sullo stesso argomento. Potrete ricreare il classico eroe, ispirandovi al film con Kevin Kostner, ma farne anche una versione supereroistica, una cyberpunk (!) e una nel vecchio West.

La **ICE** propone un ulteriore modulo per *Middle Earth Role-Playing*, *Grey Mountain Campaign* e un supplemento per *Cyberspace* dedicato alla 'vecchia Europa' del 2090: *Cyber Europe* mostra uno spaccato della vita possibile nel prossimo futuro, che comprende, fra l'altro, una forza antiterroristica vaticana e un'organizzazione neonazista di respiro europeo, la Neuhitlerjugend.

Dopo il suo *Aliens Adventure Game*, la **Leading Edge** decide di restare ancorata alla cinematografia fantascientifica di successo: ci propone *Predator 2 RPG*, basato sul film omonimo. Il gioco è pienamente compatibile con *Aliens* e permette perfino l'uso del Predator come personaggio giocante!

La **Nova Games**, nota per la serie di librettini di combattimento di varia ambientazione, affianca a essi un vero e proprio GdR: *Runesword*, che ha la caratteristica di non utilizzare i dadi per risolvere i combattimenti. L'ambientazione è presa dalle ultime fatiche editoriali di Tracy Hickman (sì, proprio quello di *Dragonlance*), i racconti della trilogia *Runesword*.

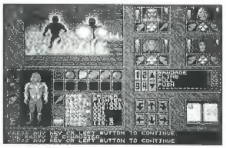
Beh, se pensavate di essere a posto con i supplementi **TSR**, state freschi! Il *Complete Bard Handbook*, simile in forma e contenuto a quelli dedicati alle altre classi, dovrebbe concludere il primo ciclo di volumi, mentre è apparsa anche l'ennesima appendice al *Monstrous Compendium*, dedicata a *Dark Sun*. *Dragon Den* è invece la prima di tre previste espansioni per la nuova edizione di *D&D*. Contiene tre mini-avventure con una 'tonnellata' di figurine in cartoncino da usare come miniature.

Realms of the Unknown è un gioco di ruolo, pubblicato dal **Walnut Group**, che permette di controllare non un singolo giocatore, ma un intero popolo: dovrete aiutarlo ad avanzare tecnologicamente, a superare carestie, pestilenze e simili. L'idea è probabilmente presa dai videogame (*Populous*, *SimEarth*, ecc.), ma nel campo specifico dei GdR è un prodotto insolito.

La **White Wolf**, dopo il successo ottenuto dal suo *Vampire RPG*, presenta questo mese un'espansione: *Milwaukee by Night* è una avventura che propone uno scontro tra vampiri e licantropi e permette, tra l'altro, l'introduzione dei licantropi stessi nel sistema di gioco.

KOMPIUTER

Pare che le maggiori softwarehouse stiano per terminare le idee originali: infatti la **Electronic Arts** ha acquisito i diritti della serie *Warhammer* dalla Games Workshop, mentre la **Infogrames** si appresta a trasformare il GdR *Il Richiamo di Cthulhu* della Chaosium in un videogame.
Per gli appassionati di adventure 'alla Dungeon Master' e imminente l'uscita sul mercato italiano di *Abandoned Places* della **Electronic Zoo**, distribuita nel nostro paese dalla **Softel**. *Abandoned Places* promette un nuovo standard per i GdR computerizzati: più di 60 diversi 'spells', 12 differenti stili di 'dungeons', interazione tra i personaggi e grandi varietà di città, razze e ambientazioni, il tutto in lingua italiana.



La lotta per primeggiare sul mercato sarà dura, perchè *Abandoned Places* si troverà a fronteggiare la concorrenza nel campo dei GdR in soggettiva. Sono in arrivo infatti *Might and Magic III* della **Us Gold**, *Eye of the Beholder II*, sempre della **Us Gold** e *Black Cript* della **Electronic Arts**.

KONVENTIONZ

IANUA FANTASY 3
La "Terza convention genovese dei giochi di simulazione, ruolo e società" si svolgerà a Genova il 27-29 marzo 1992 (N.B.: in caso di elezioni anticipate questa data verrà posticipata di una settimana).
Nella tradizionale sede del seicentesco Istituto Brignole, tra marmi tardo medioevali e affreschi settecenteschi, anche quest'anno l'Associazione Genovese GdR - Labyrinth propone quest'evento che si avvia a essere un appuntamento fisso della stagione.
Il programma prevede moltissimi giochi di ruolo, da tavolo e wargame tra i più diffusi e non. Accanto ai negozi (di giochi e di fumetti), gli stand di "KAOS", della Stratelibri, di "Rune", di Necronomicon, di "Spellbook"... Possibilità di prestito giochi, ed eventi quali mostre, gioco di ruolo dal vivo, computer, videotel, partite di Othello. Sconti per i soci Labyrinth, 3M e Signori del Gioco.
Il programma dettagliato della manifestazione verrà spedito a tutti coloro che ne faranno richiesta: **Labyrinth**, c/o Bruno Ferraccioli, via Paggi 70/16, 16143 Genova; tel. 010/501731.

STIC-CON V
Nei locali un po' magici di una chiesetta veneziana si è tenuto il V Congresso dello *Star Trek Italian Club, STIC* per gli amici. Più di 150 persone di tutta Italia hanno partecipato ad animate discussioni su tutto ciò che riguarda la famosa serie televisiva (e non): fumetti, gadget, romanzi, videocassette, CD, anche GdR... ce n'era per tutti i gusti. Atmosfera tranquilla e rilassata, nonostante la lotta in atto già da molto tempo tra i 'puristi' (quelli che considerano *Star Trek* solo le serie degli anni '60) e i 'neogenerazionisti' (quelli che accettano anche *L'Ultima Generazione*). Alberto Lisiero (capo, anzi 'ammiraglio' dello *STIC*) si è detto soddisfatto e pensa già a una STIC-CON VI.

ESPERIMENTO FALLITO
Nei locali assai meno magici di una stalla in località Brignola Sottana, nel cuneese, soltanto dieci persone hanno risposto allo sciagurato annuncio, anche perché, come sapete, "KAOS" è uscito un po' in ritardo recentemente. Quei pochi hanno avuto anche di che pentirsene: l'organizzazione faceva acqua da tutte le parti, praticamente nessun torneo è stato organizzato e la prima sera tutti hanno dormito al freddo (sembrava di essere alla Gen-Con europea, n.d.r.). Il giorno successivo, passato a giocare a *Cosmic 1830* (*1830* con le razze di *Cosmic Encounters*) e *Juntinati* (*Junta* con le sette di *Illuminati*), tutti attendevano la presentazione di *Orgya*, il GdR dal vivo sul sesso. Invece si è presentata la Buoncostume, con tante poliziottone da sembrare un *Macho Women with Guns* dal vivo: dopo la sorpresa iniziale (qualcuno le ha ricevute esclamando «Guardate che il torneo è previsto per domani») è stato un fuggi-fuggi generale. Urgh l'orchetto riferisce di essersi «divertito come un Troll allo stadio». Gli altri, invece, dissentono decisamente.

Q-RIOSITA'

SHOPPING IN LONDON

Londra è senza dubbio una delle mete favorite per lo 'shopping' degli appassionati del fantastico nostrani. La possibilità di comprare giochi a buon prezzo, di completare la propria collezione di fumetti o di acquistare libri mai tradotti in Italia è troppo allettante per lasciarsela sfuggire.

Orientarsi a Londra per chi la visita per la prima volta può non essere facilissimo: abbiamo quindi realizzato una piccola guida che potrà essere utile per i vostri acquisti.

Una meta immancabile nell'itinerario non può non essere **Forbidden Planet**, al 71 di New Oxford Street. E' in vendita di tutto, da una selezione impressionante di fumetti, ai gadget, ai manuali di *AD&D*, ma è solo l'inizio: al piano di sotto trovate una libreria fornitissima, video, poster... A due passi da Forbidden Planet c'è anche il British Museum: date un'occhiata, ne vale la pena!

Se ancora non siete sazi di fumetti, e state facendo una passeggiata per Portobello Road, arrivate fino al numero 166, dove sta il **Fantastic Store**: un ottimo assortimento, buona musica e commessi gentilissimi. E, sempre sullo stesso genere, non dimenticate il nuovissimo **GOSH Comics**, al 39 di Great Russel Street, a due passi da lì.

Se invece siete in centro e non avete voglia di perdere tempo, potete fare tutti i vostri acquisti ai 'megastores' della **Virgin**: ce ne sono due in Oxford Street, uno a due passi dalla fermata della metropolitana di Marble Arch, al numero 527, l'altro qualche chilometro più in là (Oxford Street è lunga!). In questi negozi trovate una nutrita sezione giochi, oltre a fumetti, libri, musica e video.

Per i patiti della **Games Workshop**, una visita a uno dei negozi specializzati GW sparsi per la città è inevitabile: se non volete allontanarvi troppo dal centro andate a quello in Oxford Street 116-128, nello Shopping Center The Plaza.

I veri appassionati devono però fare una visitina ad Hammersmith, in periferia: al numero 1 di Dalling Road c'è il primo negozio posseduto dalla casa editrice, quasi un cimelio storico!

Per concludere, due parole sulle librerie: a Londra ce ne sono molte e fornitissime, e quasi tutte sfoggiano una sezione 'science fiction' da far impallidire un negozio specializzato nostrano.

La nostra favorita è **BOOKS etc.**, che ha punti vendita in tutta la città e lavora anche per corrispondenza. Uno molto grande è al 120 di Charing Cross Road, una via molto centrale che costeggia Soho (dove potete trovare **Lovecraft**, che non si chiama così perché è dedicato allo scrittore, ma è un sexy shop...). Non scordate la carta di credito, o non tornerete più a casa!

NUOVE GUERRE STELLARI

Che cosa accadrà dopo *Il Ritorno dello Jedi*? Han Solo sposerà davvero Leila? L'Impero è davvero finito?

Il primo romanzo della nuova trilogia, posta cronologicamente dopo il terzo film, svela solo in parte alcuni di questi interrogativi.

L'Erede dell'Impero, scritto da Timothy Zahn, è già uscito da qualche mese negli Stati Uniti e dovrebbe essere disponibile anche in Italia entro il 1992. I diritti se li è assicurati la **Sperling & Kupfer**.

LA PRIMA PIETRA

Granata Press e la rivista "KAOS", in collaborazione con il CIERREBICLUB, ha fondato il **KAOS KLUB**, un organismo regionale (per ora) che si occuperà di riunire ufficialmente, presso la sede di Palazzo Pepoli, un bellissimo edificio medievale in Bologna, gli appassionati di gioco di ruolo della zona. Il club avrà la finalità di allestire serate di gioco e di organizzare corsi per master e giocatori.

Per iscrizioni e informazioni telefonare dal lunedì al venerdì, dalle ore 13.30 alle ore 17.30 al 051/229846 chiedendo della segreteria del KAOS KLUB.

AVVENTURE IN CONCORSO

L'associazione Labyrinth, in collaborazione con l'Associazione Culturale Agonistika, la rivista "Rune" e l'Associazione Nazionale Gilda Anacronisti indice per l'anno 1992 il V Concorso Letterario dedicato agli autori di scenari per giochi di ruolo.

Sono istituite le seguenti categorie:

a) Migliore Avventura Fantasy

b) Migliore Avventura da Torneo
c) Migliore Avventura Horror-investigativa
d) Migliore Avventura 'Under 14'
e) Migliore Avventura per il Gioco di Ruolo dal Vivo

Il regolamento verrà spedito a tutti coloro che ne fanno richiesta al seguente indirizzo: **Labyrinth**, c/o Bruno Ferraccioli, via Paggi 70/16, 16100 Genova (allegare francobollo per la risposta).

L'UNIONE FA LA FORZA

Mentre le federazioni e gli stati si disgregano, nel mondo del gioco è forte il bisogno di una azione unitaria, in Italia come in tutta Europa.
Da noi si è costituita la **Federazione dei Club dei Giocatori di Simulazione e di Ruolo**: il suo scopo sarà quello di agire come punto di collegamento tra i vari club, di favorire la nascita di nuove associazioni, di essere un punto informativo e di coordinamento per le attività nazionali; si pensa anche di organizzare qualche campionato italiano (*Advanced Squad Leader?*).
La segreteria è stata affidata per l'anno in corso a I Signori del Gioco.
Chiunque fosse interessato contatti per ulteriori informazioni: **I Signori del Gioco**, Casella Postale 147, 20017 Rho (MI).
Oltremanica, invece, si punta ancora più in alto, a una federazione veramente europea.
Eurolog (European League of Gamers) si propone di agire da collegamento tra i vari club, ma anche di organizzare in proprio convention, chiedere sconti alle ditte, inviare una 'newsletter' (un foglio informativo con scadenza regolare, n.d.r.) e varie altre proposte. Al contrario del caso precedente, l'iscrizione è individuale (£ 1.00, $ 5.75 sostenitore).

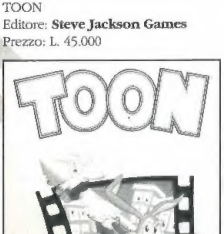
Eurolog, 115 Pier Avenue, Herne Bay, Kent, CT6 8TR, England, UK.

EUROGAMES & INTERNATIONAL TEAM

ZARGOS
SUPER TOURNOI
Samedi 14 décembre de 12h à l'aube
E.S.C.P. 79, avenue de la République 75011 PARIS
Métro Saint Maur
organisé par quatre écoles de commerce:
E.S.C.P., E.S.G., I.C.S. Bégué et I.H.E.D.R.E.A.

La **Eurogames** è una ditta francese che ha acquistato i diritti dei giochi pubblicati dalla defunta **International Team**: *Fief 2*, *Little Big Horn*, *Colonisator* (già *Kroll & Prumnt*), *Yom Kippur*, *Okinawa*, *Zargos*. Su questi prodotti, Eurogames ha compiuto un interessante lavoro di revisione, sia dal punto di vista delle regole che, in certi casi, dei componenti di gioco. Non solo: per tutti coloro che possiedono la vecchia edizione IT, Eurogames ha realizzato dei 'kit di aggiornamento', ciascuno del costo di 30 franchi, tranne quello per *Little Big Horn* (45 franchi) e quello di *Fief 2* (150 franchi); questi kit possono essere richiesti (ovviamente specificando chiaramente la causale) a: **Editions Eurogames,** Bois-Le-Roi, 10160 Aix-En-Othe, Francia.
Diverso il discorso per *Zargo's Lords*. Questo gioco è stato completamente riprogettato: nuove regole, nuova mappa, aggiunta di carte… solo la grafica dei pezzi è rimasta la stessa. Non esiste possibilità di trasformare *Zargo's Lords* in *Zargos* (così è stato ribattezzato). In compenso, *Zargos* ha già avuto due edizioni: la prima è distribuita anche da noi mentre la seconda, molto migliorata, non è ancora disponibile; si può richiedere il materiale per aggiornare il gioco inviando 38 franchi all'indirizzo sopra. I prodotti Eurogames sono distribuiti dalla Selegiochi di Milano.

TOON
Editore: **Steve Jackson Games**
Prezzo: L. 45.000



Toon è il nome che la Steve Jackson Games, usando una tipica abbreviazione anglofona, ha dato all'unico gioco di ruolo in commercio sui cartoni animati. Un genere ormai vastissimo, giunti come siamo agli inizi degli anni '90: di 'cartoon' ce ne sono a centinaia, di tutti i generi e per tutti i gusti ma... Torniamo qualche anno indietro, diciamo prima dell'avvento dell'animazione seriale e violenta di stampo giapponese, a circa una quindicina di anni fa. A quel tempo i cartoni che imperversavano nei programmi per bambini erano al novantanove per cento americani, principalmente della Walt Disney o della Warner Bros, più qualche personaggio già famoso di Hanna & Barbera, i supereroi e magari *Braccio di Ferro*. Se togliamo da questa massiccia produzione tutte le animazioni con una parvenza di verosimiglianza e quelle tutte bacetti e cuori infranti (tipo *La Bella Addormentata*), otteniamo degli ottimi scenari per giocare a *Toon*. Con questo non voglio dire che *Toon* sia un GdR adatto a simulare esclusivamente un certo tipo di cartoni animati targati U.S.A. Esistono, anzi, molti cartoni giapponesi perfetti per lo scopo: *Lamù*, la seconda serie di *Lupin III*, *Dragonball* e l'irresistibile *Arale e il Dr. Slump*. In generale, più un personaggio è demenziale, schizoide, sgangherato, esagerato, più è adatto per *Toon*.
Lo scopo ultimo di una partita a *Toon* è il divertimento fine a se stesso. Possibilmente la trama deve essere ridotta all'osso, perché di solito si gioca a ruota libera senza curarsi dell'obiettivo dell'avventura. Nessun personaggio muore definitivamente: quando finiscono i suoi 'hit points', per punizione il giocatore è costretto a stare zitto per tre minuti di tempo reale. E' questa, infatti, l'unica maniera per non divertirsi a *Toon*: non parlare, non partecipare attivamente, distaccarsi. Spesso si gioca in maniera frenetica, senza fermarsi mai: le soste sono pericolose, uccidono facilmente una partita perché rovinano quasi sempre l'atmosfera magica e goliardica che va creandosi. Anche gli effetti sonori sono molto importanti: in tutti i cartoon che si rispettino, suoni come bang, smash, flop sono all'ordine del giorno. Mi sembra superfluo aggiungere che, per i motivi sopra elencati, le sessioni di *Toon* sono generalmente brevi, perché raramente i giocatori (e, in special modo, i master) riescono a reggere un tale ritmo di gioco per un tempo prolungato, senza ricorrere all'assunzione di sostanze psicoattive. Quando le energie fisiche e mentali cominciano a scarseggiare (normalmente dopo circa due ore di 'fine tooning') è bene interrompere.
Le regole di *Toon* sono semplicissime, le più semplici tra tutti i giochi di ruolo. Un personaggio è caratterizzato da soltanto quattro attributi di base, molto classici nonostante i nomi strampalati ('muscles', la forza, 'zip', la destrezza, 'smarts', l'astuzia, e 'chutzpah', una parola yiddish che può essere tradotta circa con 'faccia tosta'). A ciascuno di essi sono collegate sei/sette abilità, con punteggi che possono variare da 1 a 9. Se, tirando due dadi da sei, si realizza il punteggio dell'abilità in questione, o meno, l'azione è riuscita, sempre che non sia coinvolto un altro personaggio che può opporsi a tale azione.
Le ultime annotazioni voglio dedicarle alle novità presenti nella seconda e recentissima (1991) edizione di *Toon*. Questo perché, se a prima vista potete essere ingannati da un volume di massa tre volte superiore a quella del suo predecessore e dal prezzo soltanto doppio, in realtà ci si accorge, con un'occhiata più attenta, che oltre i due terzi del manuale sono riempiti di scenari, generatori di avventure, spunti per campagne, ecc. Tutte cose carine da leggere ma superflue per dei giocatori estrosi come devono essere quelli di *Toon*. Le idee più interessanti sono un paio di regolette semplici ma geniali quali i 'gizmoes', cioè pacchettini pronti per l'uso che possono diventare qualsiasi oggetto, e gli 'one-shot-sticks', semplicemente dei poteri usa e getta. Cari giovani scatenati e master fantasiosi (e, soprattutto, senza voglia di creare lunghe avventure a tavolino) che aspettate? *Toon*, per voi, è obbligatorio!

(SG)

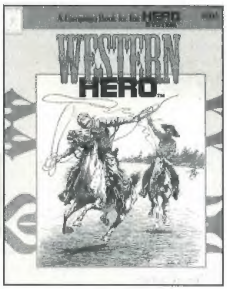
TERRORE DALLE STELLE
Editore: **Stratelibri**
Prezzo: L. 16.000

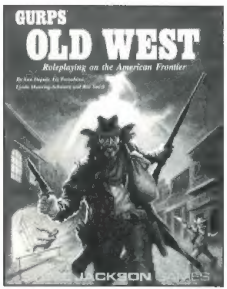
Quest'ultimo modulo d'avventura per *Il Richiamo di Cthulhu* è un lavoro curato: la traduzione è corretta, la stampa senza refusi e la grafica veramente piacevole. Come già nei precedenti *Cthulhu Companion* e *Le Ombre di Yog-Sothoth*, la parte superiore di ogni pagina è arricchita, rispetto alla versione originale, da una striscia disegnata, un simpatico 'motivo mostruoso'; ciò serve ad affievolire l'impatto con lo scritto che, altrimenti, potrebbe risultare pesante. In più, stavolta, sono presenti anche dei disegni di un nuovo illustratore, Luca Rossi, che ritengo veramente capace ed efficace. Provate, per esempio, a guardare le tavole a pagina 18, 28 o 54: a mio parere, catturano molto bene lo spirito lovecrafiano.
Per quanto riguarda le avventure (*Gli Abissi di Bendal-Dolum* di Doug Lyons e *Il Tempio della Luna* di Michael Szymanski e Scott Aniolowski), sono entrambe di carattere archeologico e faranno viaggiare i nostri/vostri Investigatori prima nell'Honduras Britannico e poi in Perù.
Fra i due, trovo che il primo scenario sia meglio riuscito, perché appare più proporzionato alle 'umane' forze degli

Investigatori. Per rendere più fattibile il secondo, consiglio di affiancare al gruppo qualche potente personaggio non giocatore (potente, in questo specifico caso, significa con tanti Punti Ferita, alta SAN, che sappia sparare dritto, scansarsi al momento giusto e armato pesantemente. OK, OK, lo so che questo atteggiamento non 'cattura lo spirito', ma quando ci vuole...).

(SP)

WESTERN HERO/OLD WEST
Editore: **ICE/Steve Jackson Games**
Prezzo: L. 44.000/37.500





Quando due sistemi di gioco di ruolo si definiscono 'universali', è abbastanza normale che, prima o poi, presentino entrambi lo stesso tipo di ambientazioni. Se però l'uscita di tali ambientazioni è contemporanea, il fatto risulta assai meno normale e si tinge, quasi, di spionaggio industriale fra le due case produttrici. E' questo il caso di due espansioni riguardanti il vecchio West: *Western Hero* della ICE, per *Hero System*, e *Old West*, della Steve Jackson Games, legato al sistema *GURPS*; i due volumi sono estremamente simili fra loro nei contenuti, vedremo quindi di recensirli parallelamente.

Buona parte dei due libri è dedicata alle informazioni: se ciò è importante per gli Americani, per noi lo è ancora di più, dato che la maggior parte dei dati ci giungono soltanto attraverso i film e le leggende. Si ha quindi una traccia della storia del 'selvaggio West', ma anche uno spaccato della società, delle abitudini e del modo di pensare del tempo. Si descrive anche la legge del West, ovvero la legge del grilletto facile, dell'occhio per occhio.

Si passa poi alle questioni più tecniche: per esempio, l'equipaggiamento disponibile (con costi), le abilità specifiche all'ambientazione, come pure i tipi di personaggi più caratteristici.

Non si hanno sorprese: si va dal cacciatore di taglie al pistolero, dal soldato disertore all'indiano curioso, ma si resta sempre all'interno del genere. In entrambi i supplementi, notiamo che un capitolo speciale viene riservato ai duelli tra pistole; evidentemente nessun sistema era sufficientemente raffinato da cogliere la tensione, l'incertezza e la rapidità che si consumano in quei pochi secondi, sotto il sole di mezzogiorno, nella strade del villaggio semideserto.

Non mancano spunti per campagne o singole avventure, anzi; oltre al classico 'caccia agli indiani' (che ora è anche un po' fuori moda), gli autori ci mostrano come ambientare le partite durante la guerra civile, alla periferia delle grandi città oppure, addirittura, nei luoghi sacri degli indiani e degli altri popoli, rievocando le atmosfere magiche delle lotte tra Tex e Yama. Sembra quindi che il terreno lasci tantissimo spazio alla fantasia per la costruzione di scenari, se non addirittura di campagne, poste nel lontano West, per ricreare le gesta di John Wayne e dei suoi pari.

Come distinguere allora i due prodotti? Mah... *Western Hero* ha un maggior numero di pagine, che sfrutta presentando un grande numero di personaggi (si va da Billy the Kid a Theodore Roosevelt), assolutamente necessari per *Hero System*, e un maggior numero di scenari. *Old West* si distingue, invece, per un approccio più informale e una sezione di documentazione più completa.

In linea di massima, *Old West* sembra un libro leggermente meglio riuscito e aperto a un pubblico più vasto che non il suo compare della ICE, ma le differenze, alla fine, sono davvero poche.

(MM)

MATAPAN
Editore: **Johnny Reb**
Prezzo: L. 15.000

Matapan è un gioco di Giacomo Fedele, 'playtestato' dalla Associazione Culturale I Signori del Gioco e prodotto da Johnny Reb (anche se per scoprirlo bisogna leggere le scritte in piccolo in fondo alle regole); si tratta di un gioco di carte, che simula lo scontro tra la Regia Marina italiana e la Royal Navy inglese nelle acque di Capo Matapan (Mar Egeo), nel 1942, una delle pagine più tristi della storia della nostra marina militare.

Nella scatolina del gioco si trovano: due mazzi di carte, identificati dalla bandiera inglese uno, e dal nostro tricolore l'altro (le carte rappresentano le navi delle due parti e alcuni tratti di mare sgombro); un foglietto minuscolo con le regole, la scheda delle navi e una tabellina fotocopiabile per segnare il proprio piazzamento; due dadi da sei. Imparare le regole richiede da trenta secondi a cinque minuti (se ci mettete di più, forse è meglio che prendiate in considerazione una cura da un buon psicanalista).

Ogni giocatore dispone le proprie carte coperte all'interno di un immaginario quadrato di otto caselle per lato, dopo di che la partita comincia, con uno dei due partecipanti che scopre una propria carta e una di quelle dell'avversario (no, non dovete trovare la coppia!). Se vengono fuori due navi si può sparare, altrimenti il turno passa all'avversario. Le carte, una volta girate, devono restare scoperte. Il risultato

di un eventuale scontro a fuoco è determinato mediante il tiro di un dado, dopo aver confrontato il tipo di nave che spara con quello del vascello che riceve il colpo.
Le navi, dopo il piazzamento iniziale, non possono essere più mosse, ciò penalizza l'italiano, la cui flotta in media spara a una distanza minore
Ogni turno tutte le navi scoperte possono sparare ad altre navi scoperte (una sola volta)
L'inglese può sparare anche con e su navi coperte ciò simula l'uso del radar, che gli inglesi al contrario di noi già possedevano, il gioco termina con l'eliminazione totale di una delle due flotte, oppure nel momento in cui non si può più sparare a causa della distanza tra le navi. In realtà, poiché l'inglese possiede più vascelli dotati di cannoni a lunga gittata, la partita finisce quando l'italiano è completamente distrutto A questo punto, si fa il rapporto tra i punti totali ottenuti dal giocatore inglese e quelli ottenuti dall'italiano (calcolati, sommando il valore di ogni nave affondata) e si determina il risultato finale. Se il giocatore italiano è stato molto bravo, può ottenere un pareggio o addirittura una vittoria marginale, anche se la sua flotta non esiste più! Storicamente parlando, ogni partita ricostruisce abbastanza fedelmente la situazione reale dove gli italiani furono colti di sorpresa e le loro navi migliori affondate, anche se alcune si salvarono fuggendo (ma, come si è detto, in *Matapan* è impossibile fuggire, poiché non esiste il movimento)
Dopo aver giocato un po' a *Matapan*, devo comunque concludere che il gioco risulta un po' monotono, soprattutto perché statico e squilibrato a favore della flotta inglese

(ADM)

ALTA SOCIETA'
Editore **DaS Production**
Prezzo: L. 15 000

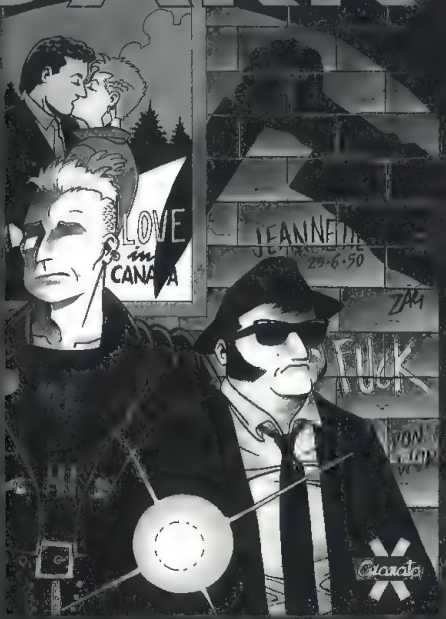
Alta Società è il primo modulo d'avventura (se non si considera quello uscito insieme al manuale delle regole) per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*. I due scenari contenuti nel volumetto, *Enigmi da un'Esposizione* di Roberto Chiavini, uno dei creatori del gioco, e *Vito's Italian Restaurant* di Stefania D'Alterio e Jacopo Garuglieri, un altro degli autori, si svolgono fra gli ambienti e le personalità della Londra 'bene', da cui il titolo Dopo averle lette (e non giocate, quindi la recensione va valutata in quest'ottica), ho avuto l'impressione che le due storie, soprattutto la prima, soffrano di un'eccessiva macchinosità della trama, che potrebbe mettere in difficoltà gli Indagatori dell'Incubo e gli arbitri alle prime armi e poco 'smaliziati'. Entrambe le avventure hanno la classica struttura con l'introduzione per i giocatori, quella per il master (dove, puntualmente, gli si rovina tutto il gusto per la lettura del modulo con la rivelazione anticipata del retroscena, male incurabile che affligge la quasi totalità degli scenari di tipo investigativo), la cronologia degli avvenimenti e le descrizioni dei luoghi visitabili e dei personaggi coinvolti.
Il modulo è interamente illustrato da Piero Dall'Agnol, disegnatore dello staff della Sergio Bonelli Editore (e autore del dylaniato' albo numero 45, l'ormai mitico *Goblin*, care amebotte!); completano la grafica interna le chiare mappe computerizzate in tre dimensioni di Alessandro Ivanoff e gli utili fogli d'aiuto dove si riportano le notizie da consegnare ai giocatori durante lo svolgimento della partita

(SP)

UNA COPRODUZIONE GRANATA PRESS-NED 50

TONINELLI-SCALISI

DARK



UN MENSILE TUTTO ITALIANO!

ORA IN EDICOLA.

NED 50 EDITRICE

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

VIAGGIO NELLA

TERRA DI MEZZO

di Roberto Di Meglio

Non sono molti gli autori che possono vantare un seguito, non solo di lettori, ma anche di emuli e imitatori più o meno riusciti, così vasto come quello di John Ronald Reuel Tolkien. Il successo del suo romanzo più importante, *Il Signore degli Anelli*, è ancor più significativo se si pensa che la narrativa fantastica, in quanto al di fuori del cosiddetto mainstream' (ovvero, la narrativa non di 'genere', n.d.r.), è stata spesso ghettizzata, anche se nei paesi anglosassoni in misura fortunatamente minore che da noi.

In Italia, pur se pubblicata piuttosto tardivamente, l'opera di Tolkien ha riscosso un grande successo di pubblico e critica: in questo 1992, anno del centenario della nascita dello scrittore britannico, *Il Signore degli Anelli* è giunto alla sua ventitreesima ristampa. Una significativa misura della notorietà di questo autore è anche il fatto che non solo la maggior parte dei suoi lavori è stata pubblicata in lingua italiana, ma anche alcune opere da essi derivate, come *I Viaggi di Frodo* di Barbara Strachey o *Il Bestiario di Tolkien* di David Day. Senza dilungarci oltre nell'analizzare un successo che non ha comunque bisogno di dimostrazioni, vale invece la pena di esaminare quali possono essere le cause che lo hanno determinato.

Uno degli aspetti più affascinanti de *Il Signore degli Anelli* è certamente il suo potere di coinvolgimento, la capacità di far immergere il lettore in un mondo diverso dal nostro, ma al tempo stesso così completo e coerente da essere assolutamente verosimile. Per apprezzare *Il Signore degli Anelli* non è necessario 'sospendere l'incredulità', perchè la scena che ci si para di fronte è completamente credibile. Non a caso, Tolkien amava fantasticare che la terra da lui descritta potesse rappresentare il remoto passato del nostro stesso pianeta. Al tempo stesso, tuttavia, lo scenario de *Il Signore degli Anelli* mantiene il fascino di un mondo fatato, di un luogo che in fondo al cuore è facile desiderare.

Buona parte di questa sensazione di verosimiglianza nasce dal fatto che la Terra di Mezzo, in cui si svolge la saga de *Il Signore degli Anelli*, è in realtà il frutto di una vita di lavoro da parte del suo autore, prima e dopo la scrittura del romanzo. Tutti i frammenti di storia, di cultura, di geografia che emergono nella narrazione sono effettivamente scorci su un quadro più grande, che Tolkien aveva in buona parte già completato. Nelle sue intenzioni, infatti, la pubblicazione de *Il Silmarillion* (il libro che narra la storia della Terra di Mezzo dalla sua genesi fino alla Terza Era, l'epoca in cui è ambientato *Il Signore degli Anelli*) avrebbe dovuto precedere quella de[l] [...] maggiore. Motivi di [...] editoriale suggerirono [...] oggi possiamo dire [...] Dall'esistenza de *Il Silmarillion*, *Il Signore degli Anelli* trae una [...] che ben poche opere di [...] fantastica hanno, ma la conoscenza de *Il Silmarillion* non è affatto necessaria per percepirla.

I personaggi che si muovono in questo scenario sono un altro grande punto di forza del romanzo. Benchè la grande serie di imitazioni che da essi è scaturita (non solo nella narrativa, ma anche nel gioco di ruolo stesso) ha trasformato le figure centrali dell'opera in stereotipi, in origine questi non lo sono affatto. Basti pensare ai membri della Compagnia dell'Anello, sulle cui vicende è imperniata la storia. Gandalf non è solo 'il mago', o Aragorn 'il buon ranger': entrambi sono due individui che appaiono molto meno di quel che sono realmente, e solo nello svolgersi degli eventi si rivela la loro vera statura. Così, Gimli non è [...] qualunque, e Legolas sempl[...] 'l'elfo', ma entrambi hanno [...] carattere ben definito e [...] sformazione, ne[l] corso della storia, [...] sono [...] figure più vive, [...] mentalità, attitudini, agli usi e [...] rappresentando quindi una caricatura della piccola borghesia inglese, hanno poi un ruolo [...] nella comprensione del romanzo dal momento che con la loro ingenuità forniscono un'interpretazione del mondo [...] si muovono che aiuta a decifrarlo. Tolkien stesso riteneva che uno dei punti [...] *Silmarillion* fosse proprio la mancanza nella [...] adatti, che fornissero questo tipo di mediazione tra la fantasia di questo [...]

Vale la pena di osservare che i personaggi di Tolkien sono spesso stati, in interpretazioni semplicistiche, visti come totalmente buoni o cattivi, senza mezze note. In realtà, la visione del mondo di Tolkien è certamente religiosa, ma non banalmente manichea. Certo la storia si svolge sullo sfondo di una guerra, la guerra dell'Anello, [...] naturale che i personaggi [...] schierarsi da una parte o dall'altra, [...] la distinzione tra quelli che [...] fanno parte di Bene e male il Male a livello [...] molti dei personaggi, presentano [...] d'ombra' (o di luce, a seconda della prospettiva) nel proprio carattere, e proprio queste sono in fondo le [...] più affascinanti del romanzo. Si pensi a Saruman, un tempo guida dell'ordine degli Stregoni, e quindi massimo avversario di Sauron, il Signore del Male, che si corrompe fino al punto di cercare di emulare colui che era venuto per combattere; a Gollum, la sventurata creatura che un tempo era un hobbit, ma totalmente distrutta, prima dal prolungato possesso dell'Anello e poi dallo struggente deside-

J.R.R. TOLKIEN

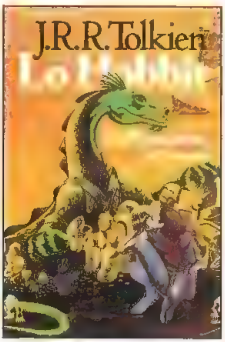
rio di ritornarne in possesso, che pu
nella sua meschina malvagi
siede ancora la speranza di
scintilla di amore, al guerriero Boromir,
figlio del Sovrintendente di Gondor,
che accecato dal desiderio di s
la sua città è tentato dal potere del
l'Anello fino al punto di mettere a
gnia; a Frodo stesso, l'hobbit
avuto il compito di essere il Portatore
dell'Anello, e che alla fine cede anch'egli alla tentazione, propr
momento cruciale

Naturalmente questa è solo la trama
de *Il Signore degli*

romanzo, se la trama della vicenda non fosse abbastanza interessante e il modo di raccontarla così elegante da rendere accettabile la lettura delle oltre 1200 pagine che compongono il volume.

La struttura della storia è in realtà semplice: il motivo centrale è quello della 'quest', della cerca, che Tolkien eredita da tutta l'epica cavalleresca e dalle saghe della letteratura anglosassone, a cominciare dal *Beowulf*. La 'quest', ne *Il Signore degli Anelli*, è quella di un piccolo gruppo di coraggiosi, rappresentanti dei Popoli Liberi (Hobbit, Uomini, Elfi, Nani), guidato dal mago Gandalf, che deve attraversare tutta la Terra di Mezzo per giungere nel cuore delle terre dell'Oscuro Signore, Sauron. Solo lì, nello stesso cratere vulcanico in cui è stato forgiato, sarà possibile distruggere l'Unico Anello, il gioiello in cui Sauron ha trasfuso gran parte del suo potere e di cui vuole disperatamente di ritornare in possesso. Intorno a questo motivo, fondamentalmente semplice, Tolkien tesse l'arazzo della Guerra dell'Anello, che squassa la Terra di Mezzo, con le [illegible] di [illegible] con che si muovono contro [illegible] male ma coraggiosa difesa dei Popoli Liberi; ma, soprattutto, la vicenda si colora con mille incontri, lieti e gioiosi, con le innumerevoli creature e luoghi fantastici che popolano queste terre incantate

Al di là delle interpretazioni che si possono dare all'opera, essa è, prima



di tutto, affascinante e avvincente. La prosa di Tolkien ha quel tanto di arcaico da trasmettere la sensazione della lontananza che separa il mondo raccontato dal nostro quotidiano, ma non è mai pesante o noiosa, e il modo stesso di narrare la storia aiuta a tenere desta l'attenzione e a desiderare di proseguire nella lettura, portando spesso il lettore ad affrontare d'un fiato il romanzo (compatibilmente con la sua dimensione, ovviamente). Naturalmente, un'opera di questa lunghezza non può essere densa solo di avvenimenti, e la narrazione ha spesso delle pause; questo talvolta può sconcertare chi sia assuefatto a un certo tipo di

letteratura contemporanea, sin troppo facile da consumare, e in effetti chi non si immedesimi nella storia abbastanza da superare questi scogli (e l'inizio del libro già presenta questo tipo di difficoltà) spesso finisce per scartare *Il Signore degli Anelli* classificandolo come «noioso».
Completamente diverso, da questo punto di vista, è *Lo Hobbit*, il primo romanzo scritto da Tolkien, che costituisce in pratica l'antefatto de *Il Signore degli Anelli*: così diverso dall'opera maggiore che non pochi sono quelli che amano alla follia *Il Signore degli Anelli* ma non possono soffrire *Lo Hobbit* e viceversa. *Lo Hobbit* è una lettura veloce, pensata per un pubblico più giovane (e purtroppo talvolta Tolkien scivola nei toni della fiaba infantile, cosa che in seguito egli stesso rimpianse), dal ritmo sostenuto e piena di avvenimenti fantastici. La storia narra del viaggio dell'hobbit Bilbo Baggins, che si unisce a una compagnia di nani nel tentativo di recuperare il tesoro dei loro antenati, custodito dal drago Smaug (o Smog che dir si voglia). E' nel corso di questo viaggio che Bilbo trova fortuitamente l'Unico Anello, aprendo la strada alle vicende de *Il Signore degli Anelli*.
Le altre opere di Tolkien ambientate nella Terra di Mezzo, tutte pubblicate postume, sono indubbiamente di valore inferiore. *Il Silmarillion*, anche se apparentemente completo, deve molta della sua attuale presentazione al lavoro del figlio di J.R.R.T., Cristopher, che ha curato l'opera. La sua incompiutezza, più che dalla struttura della storia, traspare dalla scarsa omogeneità del tono della narrazione, che va dal sapore biblico della parte iniziale a quello andamento cronologico riassunto delle vicende delle [illegible] più tarde. Nonostante ciò, *Il Silmarillion* include al suo interno brani che sono delle vere e proprie gemme, ed è una lettura consigliabile per chi, dopo aver letto *Il Signore degli Anelli*, senta il desiderio di conoscere meglio la Terra di Mezzo. Abbastanza consigliabili anche il volume dei *Racconti Incompiuti*, che contiene frammenti di [illegible] de interesse, come gli avvincenti resoconti di battaglie alle quali alle altre opere si accenna solo [illegible], e piccoli saggi su alcuni degli aspetti più curiosi [illegible] di Tolkien, come gli [illegible] divergenti e i valantiri, le mappe [illegible] che presentono di vedere a [illegible] altri due volumi [illegible] pubblicati in Italia, i *Racconti Perduti* e i *Racconti Ritrovati* sono invece consigliabili solo a chi desidera scrivere una tesi di laurea su Tolkien, o non può vivere senza sapere cosa annotava sul blocchetto mentre faceva colazione. Una lettura veramente interessante [illegible] di più sullo scrittore, sulla genesi delle opere e sulla visione che egli stesso ne aveva, è quella del saggio *Albero e foglia* [illegible] fairy tales' e che contiene anche due deliziosi racconti[illegible]; e quella de *La Realtà in Trasparenza*, una raccolta di corrispondenza di lettere scritte da J.R.R.T da quando era un cadetto nell'esercito britannico durante la Grande Guerra, [illegible] al 1973, anno della sua morte. Una lettura davvero indispensabile per comprendere la sua opera, al di là delle [illegible] in cui è spesso [illegible] oggetto nel nostro paese.

Tre Anelli [illegible] il cielo che risplende
Sette ai Principi dei Nani nelle lor rocche di pietra
Nove agli Uomini Mortali che la triste morte attende
Uno per l'Oscuro Sire chiuso [illegible]
[illegible]
l'Ombra nera scende
Un Anello per dominarli, un Anello per trovarli
Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli
Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra cupa scende
J.R.R. Tolkien

GIOCARE NELLA TERRA DI MEZZO

di Marcello Missiroli

Tolkien. Questo autore è stato il punto di partenza di tutti i giochi di ruolo, incluso *Dungeons & Dragons* e i suoi epigoni. Tutti i giocatori, chi più chi meno, ne hanno sentito parlare e hanno cercato di ricostruire gli archetipi dei personaggi delineati nelle pagine de *Lo Hobbit* e della *Trilogia dell'Anello*. Ma, fino al 1984, mancava un gioco specifico sull'argomento.

Dopo lunghe e laboriose trattative, una piccola casa editrice di Minneapolis, la Iron Crown Enterprises, riuscì a stringere un accordo (piuttosto costoso) con gli eredi di Tolkien per la realizzazione di un gioco ambientato nella Terra di Mezzo. La ditta già aveva sul mercato un GdR ben collaudato, il sistema *Rolemaster*, e decise di non spendere eccessivi sforzi nella creazione di un nuovo regolamento, utilizzando questo come base, con regole opportunamente semplificate e chiarite. Gli sforzi dei designer si concentrarono pertanto sull'ambientazione: si buttarono a capofitto in un esame di tutti i testi dello scrittore inglese, inclusi i più sconosciuti ed esoterici, per cercare di trarre da essi tutti gli elementi utili. *Middle Earth Role-Playing* (*MERP*) fu quindi il primo sistema a considerare centrale non la meccanica di gioco (e, di conseguenza, il combattimento) ma l'ambientazione (quindi l'interazione dei personaggi).

Questo, però, non vuol dire che le regole siano superficiali, al contrario!

MERP si distingue da giochi simili per la sua precisione, anche se taluni vedono in questo proprio il suo limite
Negli Stati Uniti *MERP* è il secondo gioco di ruolo fantasy più diffuso (dopo *AD&D*), anche se il pubblico a cui si rivolge è diverso, composto prevalentemente da maggiorenni e formato per lo più da persone che hanno abbandonato altri sistemi alla ricerca di nuove forme di gioco.
Per quanto riguarda l'Italia, l'arrivo di *MERP* è recente, anzi recentissimo (1991), anche se voci sulla sua possibile uscita si diffondevano nell'ambiente da parecchi anni, addirittura dal 1985! Sei anni di ritardo, quindi, ma la traduzione è sicuramente ottima, forse la cosa migliore apparsa in Italia finora vi hanno collaborato, fortunatamente, persone che oltre ad avere conoscenza dell'inglese sono anche esperte di Tolkien stesso, in modo da rimanere il più possibile fedeli allo spirito dei libri
Il risultato finale è, comunque, che oggi siamo anche noi in possesso di questo 'storico' gioco. In questo articolo cercheremo di chiarire soprattutto il 'come funziona'.

LA CREAZIONE DEI PERSONAGGI

In *GURSA*, ogni personaggio ha sei caratteristiche, che variano da 1 a 100 o più: Forza, Agilità, Costituzione, Intelligenza, Intuizione, Prontezza, Aspetto, tutte dal significato ovvio (con l'eccezione di Prontezza, che potete considerare uguale al Carisma di *D&D*).

Dopo aver generato questi valori, il giocatore sceglie la razza, ma questo fatto non implica soltanto un bonus o un malus su una particolare caratteristica: tale scelta determina i modificatori indelebile i tratti fondamentali del personaggio. Tanto per fare un esempio, un Elfo riceve un eccellente addestramento all'uso delle armi da lancio, sa arrampicarsi, cavalcare, nuotare, muoversi in silenzio, leggere le rune magiche e ha una buona conoscenza delle piante. D'altro canto, un Cavaliere del Regno parte già con un'elevata abilità nell'uso della cotta di maglia, delle armi, eccezionale talento nel cavalcare e una discreta resistenza fisica. Con l'esperienza, ogni personaggio può migliorare, come sempre, in tutte le abilità, ma l'essere 'il migliore degli altri' in una particolare campo rimarrà la caratteristica del personaggio, indipendentemente dalla professione scelta.
Guerrieri, Scout, Ranger, Maghi, Animisti e Bardi, tutti presenti, senza troppe novità (gli Animisti sono mutuati dai Chierici) Alcune razze limitano la scelta di alcune professioni, ma in generale si è estremamente liberi. Decisa la carriera da intraprendere, il giocatore, se lo desidera, può portare a 90 la caratteristica principale della professione, se essa è minore. A mio parere, questo è un aspetto molto importante che permette di recuperare anche quei personaggi considerati ingiocabili per le caratteristiche troppo basse (in gergo, le 'larve').

Dopo avere speso i 'punti di background', che possono farvi iniziare con un'arma magica, dei soldi, o delle abilità speciali, si ricevono ulteriori punti, da spendere per migliorare le proprie abilità. A ogni punto speso corrisponde un aumento pari a circa il 5% (2% in certi casi) di un'abilità Ogni personaggio riceve altri punti di sviluppo a ogni passaggio di livello
Le abilità sono parecchie, con la precisione di suddivise in [illegible] generali [illegible] Abilità [illegible] (esempio). Abilità di sotterfugio (esempio). Abilità Magiche, Resistenza [illegible] lingue.
Ogni professione riceve punti diversi in ogni categoria, che devono tutti essere spesi per incrementare le abilità in essa comprese. O meglio, si è vivamente consigliati a farlo, sebbene sia possibile trasferire i punti tra le varie categorie, due punti trasferiti diventano [illegible]. Volendo, se volete che il vostro [illegible] lanci incantesimi, potete farlo, ma probabilmente non sarà un granché, [illegible]
Elimina quindi la rigidità di *D&D*, ma vengono introdotti altri metodi di diversificazione Ogni professione fornisce altre ulteriori bonus, che dipendono dal livello, in particolari abilità
RSA [illegible] tutto un metodo di gioco [illegible] [illegible] il sistema a livelli di esperienza (tipo *D&D*), che quello ad abilità (tipo *Il Richiamo di Cthulhu*).

A questo punto, dopo esservi equipaggiati e armati, siete pronti ad affrontare il vostro primo Uruk-Hai (leggi orchetto) Ma, probabilmente, avete passato anche più di metà della serata a tirare dadi, per questo motivo, con meglio vivamente al Game Master, al meno la prima volta, di fornire ai giocatori i personaggi pregenerati inclusi nel gioco

IL COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento di *GuRSA* è estremamente dettagliato Ogni personaggio usa la sua abilità (vedi alla voce all'arma che sceglie di usare (vedi voce) e sottrae il Bonus Difensivo dell'avversario. Quindi, dopo aver effettuato il tiro di un dado percentuale, consulta l'apposita tabella Questa fornisce, per genere, un numero di punti danno subiti dal difensore e, se il danno è sufficientemente alto, il codice del colpo critico.

In generale, portare un armatura può e la probabilità di subire danni critici, ma aumenta quella di essere colpiti Per fare un esempio, un attacco di spada

alcun danno a un bersaglio senza armatura, ma ne causa 5 a uno con la cotta di maglia. Viceversa, un 121 nel primo caso infligge 21 e un colpo critico 'E', mentre nel secondo

temente aveduta *GuRSA*

Le ferite critiche riducono gli effetti di sicura spettanza dal danno inflitte agli arti o di altro orro subite

drastiche, ma anche da la morte istantanea Tutto questo può essere visto assieme al concetto di tiro 'buono', come una sorta di grilletto per i giocatori dal 'grilletto Una certa percentuale di rischio morte, per quanto piccola, è insita in qualsiasi combattimento, anche contro gli orchetti più malridotti

Pensateci sempre due volte prima di attaccare

L'ESPERIENZA

Quando siete al termine dell'avventura dovete, come al solito, fare i conti dell esperienza guadagnata dai personaggi

IL TIRO APERTO

GuRSA tutto è basato su un sistema di percentuali

vuol dire?

seppur improbabile, ottenere risultati superiori a 100 o inferiori a 1, dando la possibilità

danno

un colpo di grado

Funziona così: se ottenete con un tiro percentuale 96 o più, tirate ancora e sommate il risultato al dado precedente. Finanche ottenete 96 o più, continuate ad aggiungere e ritirare.

Stesso discorso se ottenete 5 o meno: tirate ancora ma questa volta sottraete il risultato ottenuto al tiro

DI COLPO CRITICO

Violento colpo alla toracica. Il bersaglio viene gettato a terra 3 metri lateralmente e subisce la frattura di entrambe le braccia

Il colpo

be le orecchie. Udito danneggiato e persa

Un colpo

pressionante.

Colpo

Morte istantanea.

Rilassatevi e munitevi di una calcolatrice. I punteggi sono personali, diversi per ognuno e dipendono (1) da quante ferite non curate si sono subite, (2) da quanti e quali colpi critici si è inferto ai nemici, (3) da chi si è ucciso, (4) dalle abilità che si sono usate con successo, (5) dagli incantesimi utili lanciati nell'avventura, (6) dalle buone idee avute dal giocatore, (7) da quanto nuovo territorio si è esplorato e infine (8) dalle buone idee avute a livello tattico

Sicuramente si riesce a stabilire quali siano i personaggi e giocatori più meritevoli ma, chissà, forse hanno esagerato

Non a caso infatti, gli stessi designer dicono: «L'assegnazione dei punti esperienza è uno dei compiti più difficili del Game Master .»

LA MAGIA

In *GuRSA* esistono due tipi di magia, quella dell'Essenza, più 'scientifica', che tende a operare modifiche all'ambiente, e quella del Flusso, che deriva invece direttamente dalla divinità

Al contrario di altri giochi, tutti i personaggi possono usare la magia, purché siano sufficientemente intelligenti o saggi

Gli incantesimi sono ripartiti in liste, ognuna delle quali, se conosciuta, dà la possibilità di lanciare in media un nuovo incantesimo per ogni livello di esperienza

Ogni personaggio ha poi a disposizione un certo numero di 'punti magia da spendere al momento del lancio effettivo dell'incantesimo

La magia da lanciare può essere scelta tra tutte quelle note, senza dover decidere a priori (spesso sbagliando clamorosamente) quali incantesimi memorizzare, come nella tradizione magica di Jack Vance sulla quale è basato *D&D*

Facciamo un esempio: un Animista del 4° livello ha a disposizione 8 Punti Magia e conosce la lista incantesimi 'Arti della Guarigione' che gli permette di lanciare i seguenti incantesimi: 1 Cura 10; 2 Cura Ustioni, 3 Rinfranca 1; 4 Rigenera 1.

Ogni incantesimo ha un costo in punti magia pari al suo livello, per cui l'Animista potrà lanciare fino a otto Cura 10, oppure tre Cura Ustioni e due

Cura 10 e così via, decidendo a seconda delle necessità

Il rovescio della medaglia è semplice: quando si pronuncia un incantesimo, è possibile commettere degli errori e quindi causare danni di vario tipo a se stessi e agli altri.

Le probabilità di un fallimento, naturalmente, aumentano se si tratta di un incantesimo offensivo e di alto livello, diminuiscono se si prepara l'incantesimo con cura ma una piccola percentuale di errore c'è sempre!

IL FUTURO DEL GIOCO

In America esistono tantissime espansioni (vedere a proposito l'articolo seguente) e la Stratelibri ha iniziato a pubblicarle, partendo da quelle più vicine allo stile delle avventure pubblicate finora in Italia.

Resta da vedere come il nostro mercato assorbirà un sistema di gioco sicuramente complesso e raffinato, in mancanza di una 'base' di giocatori estesa come quella americana.

GiRSA è stato concepito per il giocatore di ruolo che, stanco di *D&D*, vuole qualcosa di nuovo, di diverso, di più preciso.

Pertanto, male si adatta ai giocatori alle prime armi, che possono trovarsi spaesati di fronte alla marea di tabelle e regole, mentre è ottimo per il giocatore più esigente.

OLTRE LA TERRA DI MEZZO
OVVERO
GiRSA OLTREOCEANO
di Marcello Missiroli

La produzione della ICE in questi anni dedicata a *Rolemaster* e *Middle Earth Role-Playing* è pressoché sterminata e non avrebbe alcun senso un elenco delle pubblicazioni dal 1985 a oggi.

Possiamo però fare una classificazione dei supplementi usciti, che si dividono in avventure (o meglio, moduli d'avventura), moduli campagna, novità e materiali vari.

I MODULI D'AVVENTURA

Due di questi, *I Cavalieri di Mordor* e *Assassini a Dol Amroth*, sono già presenti sul mercato italiano.

Ogni modulo è basato su una particolare area geografica o una città descritta piuttosto dettagliatamente: abbiamo notizie storiche, geografiche, sociali, come pure il profilo dei personaggi principali (anche se non coinvolti direttamente nella trama dell'avventura).

Rispetto agli scenari pubblicati dalla TSR/EG, questi possono dare un'idea di 'vuoto' in fondo, nelle avventure di *D&D* le stanze sono piene di tesori dimenticati, mostri improbabili e trappole astruse.

Questi moduli vorrebbero invece, almeno nelle intenzioni, essere più verosimili. Quindi, i fari abbandonati sono davvero abbandonati, e con poco di interessante. Le trame sono in genere aperte a grandi variazioni, solo una parte dell'arbitro che dei giocatori, ma rimangono abbastanza chiuse e devono essere completate e [illegible] dal Game Master.

I MODULI DI CAMPAGNA O GEOGRAFICI

Sono dedicati ciascuno a una regione ben definita (come, per esempio, Lothlorien, Mirkwood, Anduin) e la descrivono in ogni particolare e, quasi. Per esempio, in *Riders of Rohan* (It. I Cavalieri del Rohan) si hanno tre descrizioni pratiche separate delle [illegible] regione della Terra di Mezzo, seconda di quale parte della Terza Era si consideri.

[illegible] della meteorologia, degli usi e costumi, delle guerre e dei personaggi principali.

Dal punto di vista pratico, però, tutto è lasciato al GM: la cosa più vicina a una vera mappa sono le descrizioni di alcuni luoghi di particolare rilievo (per esempio il Fosso di Helm ed Edoras) [illegible] quattro [illegible] come [illegible] [illegible] [illegible]

anche generato epigoni e altri giochi di ruolo (i van *Atlanti* di [illegible] una chiara dimostrazione)
A tutt'oggi, non esiste alcuna parte della Terra di Mezzo 'classica' che [illegible] stata dettagliata e sviluppata [illegible] appena citate nelle opere di Tolkien, cercando di mantenere una certa coerenza.

[illegible] italiano *Gobiin Gate* e *I Woses del la Foresta Oscura* che sono modelli di questo tipo.
Se riuscite a procurarvelo, cercate il supplemento (in inglese) su *Angmar* [illegible] che [illegible] oltre a [illegible] [illegible] [illegible]

co originale; eliminazione di episodi 'secondari' come l'incontro con Tom Bombadil e lo Spettro dei Tumuli, o con Faramir nei boschi dell'Ithilien, e via discorrendo) e soprattutto di un drastico taglio alla storia, che presupporrebbe un seguito purtroppo mai realizzato

Il film si conclude infatti con Frodo e Sam in procinto di entrare nell'oscura terra di Mordor, Merry e Pipino nel bosco di Fangorn, e il resto della Compagnia dell'Anello vittoriosa nella battaglia del Fosso di Helm: in pratica, poco oltre la metà della trilogia

Il risultato finale è un'opera a tratti avvincente, ma sicuramente con un ritmo troppo lento per appassionare il pubblico più giovane, e non abbastanza riuscita da soddisfare coloro che già conoscono il romanzo.

La combinazione di questi due fattori (non scordiamoci che i film d'animazione sono considerati, spesso ingiustamente, soprattutto film per bambini) ha decretato l'insuccesso commerciale di un prodotto che, se non altro, ha comunque avuto un merito: quello di avvicinare all'opera del grande scrittore americano (ehm... britannico) molte persone che non avevano ancora avuto l'occasione di conoscerla.

Il manifesto originale del film.

IL SIGNORE DEI COMPUTER

di Alessandro Leati

Se il panorama dei computer game ispirati a *Dungeons & Dragons* è stato monopolizzato dalla prolifica SSI, altre ambientazioni rimangono invece orfane di una software house che ne abbia comprato i diritti di sfruttamento. Anche la saga tolkieniana soffre di questo problema, dal momento che i giochi ambientati nella Terra di Mezzo si contano sulle dita. Lasciando da parte *Lo Hobbit* e una delle prime avventure grafiche disponibili su home computer, [illegible] tentativo fu di qualche anno fa, con un gioco strategico intitolato *War in the Middle Earth*. Le premesse per questa simulazione erano [illegible] Mike Singleton, vero e proprio guru dei giochi avventurosi/strategici, il programma si riprometteva di ricreare l'epica lotta dei Popoli Liberi contro l'Oscuro Signore di Mordor, unendo il fascino di una grafica invitante alla possibilità di poter 'zoomare' da una mappa strategica fino all'immagine stessa dei personaggi, che possono essere accampati davanti a un fuocherello come in marcia verso la destinazione prestabilita.

Un buon gioco di simulazione, però, non è fatto solo di grafica e suoni, ma è necessario che contenga situazioni stimolanti e che, se ispirato a un libro o altro, ne riporti i contenuti principali. Non ci scandalizzeremo, quindi, per le varie frecce rosse e pozioni colorate che i personaggi possono trovare lungo il cammino, né per la misteriosa sfera di cristallo (forse il Palantir di Anminas?), poiché l'aggiunta di oggetti, per quanto un tantino estrosi, può rendere il gioco vario e divertente. Quello che non possiamo perdonare è l'effettiva mancanza delle problematiche che assillavano i personaggi della storia in quelle circostanze.

In *War in the Middle Earth* un giocatore è spesso costretto a scegliere strategie diverse e contrarie a quelle realmente possibili nella storia scritta da Tolkien. Per esempio, nella prima parte della vicenda, il problema era costituito dai Cavalieri Neri che davano la caccia ai Portatori dell'Anello: questa difficoltà è risolvibile [illegible] do i Ranger di Faramir e le [illegible] die di Eomer a scortare Frodo [illegible] ora è nella Contea! A questo punto [illegible] chiaramente il viaggio della compagnia [illegible] a [illegible] inesistente, [illegible] perché la necessità di sfruttare il tempo [illegible] migliori modi nella simulazione [illegible] Saruman è assente: se da un lato le [illegible] di Eomer e Faramir sono [illegible] attualmente disponibili (come si è stati avvertiti è un mistero), dall'altro le forze nemiche di Saruman e Sauron si mobilitano moltissimo. Ma questa non è solo l'unica incoerenza storica. Dal punto di vista militare gli Elfi [illegible] che costodiscono le foreste della Terra di Mezzo) sono la chiave del gioco se il giocatore ne possiede il controllo può [illegible]

Guerra dell'Anello, i 'pastori di alberi' fossero stati così forti e così numerosi, sarebbe stato facile, dopo aver polverizzato le forze del traditore Saruman, sconfiggere anche Sauron. Tolkien non [illegible] scritto *Il Signore degli Anelli* [illegible] posti... Come se non bastasse, abbiamo visto Aragorn in persona staccare degli uomini morti [illegible] e [illegible] [illegible] [illegible] Corsari di [illegible] [illegible] [illegible]

mentre la fedeltà a certi particolari è impeccabile. Quando nella sigla iniziale abbiamo visto gli occhi di Gandalf inumiditi di sangue e spaventati perchè Frodo aveva offerto a lui l'Anello, abbiamo capito che ci trovavamo di fronte a qualcosa di speciale. La ricerca dei vari avvenimenti svoltisi prima, durante e dopo il ritrovamento dell'Anello è stata condotta con estrema cura, così come lo studio della geografia, dei personaggi, e delle caratteristiche della Terra di Mezzo. La [illegible] della famiglia Baggins, [illegible] capire che la storia narrata ne *Il Signore degli Anelli* [illegible] nel gioco può ripetersi, magari con effetto che ciò accada. Salutiamo [illegible] Brea brulica di tipi strani, [illegible] che solo uno è il vero Grande [illegible] sarebbe un guaio se i quattro [illegible] eroi incontrassero un assassino [illegible] posto o qualcosa di più antico e [illegible] Bian: E se Aragorn avesse [illegible] [illegible] semplicemente non li avesse [illegible] ritrovati al momento dell'incontro?

Questa simulazione non è solo un [illegible] e oscure che si scontrano in [illegible] battaglie, ma anche spionaggio, [illegible] gesta di eroica fedeltà e di vile tradimento, mentre una grande preoccupazione aleggia perchè il nemico sembra invincibile. Ma non disperiamo! Il [illegible] che noi lo crediamo [illegible] tutto questo nel primo programma della serie, ma altri due sono previsti, [illegible] Due Torre, Il Ritorno del Re [illegible] volume della Trilogia dell'Anello.

IMMAGINI

di Cosimo Lorenzo Pancini

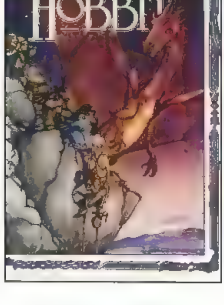
Ero in vacanza sulla costa del Pembrokeshire, e una pioggia da diluvio mi costringeva a starmene al chiuso. Così, curiosando in una pila di libri sullo scaffale della sala di lettura dell'hotel dove alloggiavo, mi trovai fra le mani una copia scalcinata de *Lo Hobbit*: sembrava che avessero usato quel volume in ogni modo possibile, anche come portacenere o fermaporta. Proprio perché ne avevo sentito parlare così tanto, avevo sempre evitato questo libro, insieme a *Il Signore degli Anelli*, ma con la bufera che infuriava fuori considerati gli altri titoli della libreria cominciai, mio malgrado, a leggerlo. Naturalmente mi conquistò subito: non ho potei fare a meno di leggerlo tutto d'un fiato, per poi immergermi ne *Il Signore degli Anelli*, e da lì non ho resistito alla tentazione di illustrare alcune delle scene che mi avevano più colpito...

Così l'illustratore inglese Rodney Matthews racconta nel libro *In Search of Forever* del suo incontro con la saga della Terra di Mezzo. Matthews rappresenta egregiamente, in questo modo, il rapporto di molti illustratori con l'immaginario di Tolkien: una certa diffidenza iniziale nei confronti del 'testo sacro', dovuta alla precisione delle descrizioni e dei disegni dello stesso scrittore, viene superata lasciando libera la fantasia grafica a confrontarsi con gli archetipi evocati dalle pagine dei romanzi. In Matthews, la passione esplode nel dipinto *A View over Isengard* del 1979, commissionato per la copertina di un disco di Bo Hannsson contenente musica strumentale ispirata a *Il Signore degli Anelli*. La torre di Orthanc, «pezzo delle ossa della terra staccatosi durante un'immemorabile tortura dei colli», è raffigurata in lontananza, al centro di una pianura costellata di picchi ricurvi come scabole; in primo piano un Nazgul sul suo destriero alato e due orchetti osservano indispettiti la fortezza. E' uno dei quadri più belli tra quelli ispirati dall'opera di Tolkien, e uno dei migliori di Matthews, tanto che ne è stato tratto un poster venduto anche in Italia, lo stesso destino ha avuto *A Time of Revenge*, una delle immagini che Matthews dipinse subito dopo aver letto *Il Signore degli Anelli*, che illustra uno scontro tra orchi su una ripida scala a chiocciola

Al confronto di queste immagini, le delicate illustrazioni ad acquarello di Tolkien sembrano appartenere a un altro universo. Apparsi in Italia per la prima volta all'interno de *Lo Hobbit*, i suoi disegni sono stati poi raccolti, insieme ad altri inediti, nel volume *Immagini*, edito da Rusconi. Se da una parte i disegni di Matthews sono più vicini al gusto moderno di rappresentazione dei mondi fantasy, dall'altra le illustrazioni di Tolkien risultano dotate di un fascino particolare, che le rende talvolta, pur nella loro semplicità, superiori per suggestione ai disegni degli illustratori famosi. Tolkien risente del gusto 'art nouveau', filtrato nell'opera dell'illustrazione per l'infanzia di stampo edoardiano, e ci dipinge una Rivendell tutta fatta di impalpabili sfumature, una vista della Contea di delicata geometria, un interno della casa di Bilbo arredata come un cottage inglese. Ne *Lo Hobbit* si trova una delle più belle illustrazioni di Tolkien, quella dedicata all'arrivo di Bilbo alle capanne degli Elfi barcaiolo: c'è un senso di attesa e di avventura, di infantile meraviglia nel dirigersi verso il villaggio, ricco di misteriose promesse, nell'ombra cupa del monte dietro il quale si scorge uno spicchio di sole. Vi è una tensione

particolare, tra la calma apparente della scena rappresentata, e la bidimensionalità dello stile, teso a graficizzare e a rendere irreale la situazione
Questo spirito fiabesco, sottilmente metafisico, delle illustrazioni di Tolkien manca a molti dei disegnatori che alle sue descrizioni si sono ispirati. Nella loro semplicità, nel loro essere spesso dichiaratamente indirizzate all'infanzia (si vedano *Le Lettere di Babbo Natale*, di gusto vittoriano), le immagini di mano dello scrittore vanno talvolta a dipingere scene di astratta bellezza, come nel caso de *I Portali del Re degli Elfi*, o di sgomenta e insieme ironica allusione alle paure infantili, come ne *Gli Uomini Neri*. Significativamente, Tolkien non illustrò *Il Signore degli Anelli*, libro che si allontana dalle atmosfere fiabesche dei suoi disegni, e le sue poche illustrazioni per *Il Silmarillion* sfiorano l'astratto e il mistico
Tra gli illustratori moderni, chi con maggiore sensibilità è riuscito a riprodurre la delicatezza fiabesca delle immagini di Tolkien è Michael Hague, autore di una serie di tavole all'acquarello dedicate, naturalmente, a *Lo Hobbit*. Questi disegni sono stati utilizzati per un'edizione illustrata e per il *Tolkien Calendar 1985*, entrambi della Unwin Paperbacks; del libro illustrato esiste una costosa edizione italiana Mondadori del 1988. Sono disegni belli e accurati, ispirati allo stile degli illustratori inglesi di fine secolo, come Arthur Rackam e N.C.Wyeth, che probabilmente avevano ispirato anche lo stesso Tolkien, e che ben si accordano all'atmosfera del libro.
I disegni di Hague hanno influenzato non poco la riduzione a fumetti di *The Hobbit* fatta da David Wenzel (sull'adattamento di Chuck Dixon) per la Eclipse. Senza essere un capolavoro, questa serie di tre albi è comunque superiore a molti dei tentativi analoghi compiuti su altri romanzi fantasy: i colori e la precisione del disegno rendono la lettura sicuramente piacevole. Per quanto riguarda *Il Signore degli Anelli*, invece, la scelta è più vasta ma anche meno omogenea. Esiste per esempio una riduzione a fumetti in più volumi, edita in Italia dalla Rizzoli nel 1979, illustrata dal disegnatore americano Luis Bermejo: ma lo stile ibrido, che mima un po' quello di Boris Vallejo, non convince più di tanto, e a qualche buona scena si contrappongono cadute di ritmo e di gusto. Il fumetto è probabilmente legato al contemporaneo film a cartoni animati di Ralph Bakshi
Un testo piuttosto interessante e misconosciuto è *Realms of Fantasy* della Paper Tiger, dove si descrivono i mondi immaginan creati dagli scrittori fantasy. il primo capitolo è dedicato a Tolkien, con immagini di Paul Monteagle. Sono illustrazioni non eccelse e prive di fantasia, ma basta sfogliare il libro per trovare alcuni disegni di Mark Harrison e di Ian Miller che, pur se dedicati ad altri autori, riflettono l'immaginario di Tolkien.
Ian Miller, illustratore inglese, noto anche per la sua collaborazione con la Games Workshop, ci dà delle splendide visioni della Terra di Mezzo in *Il Bestiario di Tolkien* di Dav[illegible] Dew. Questo testo, edito da Bompiani nel 1979, più volte ristampato, è indispensabile per un amante di Tolkien che si rispetti: nelle sue quattrocento pagine sono illustrate e descritte oltre cento dei bestiari medioevali fantastici e delle divinità di Arda, il mondo immaginario della Terra di Mezzo non è che una parte. Per chi poi vuole affrontare la lettura de *Il Silmarillion*, il *Bestiario* è indispensabile, con le sue descrizioni di razze, luoghi e avvenimenti. Solo sfogliare questo libro, guardarne le illustrazioni e leggere a caso è un piacere; in più, una quarantina di tavole fuori testo illustrano i momenti cruciali della saga. John Blanche sfoga i suoi estri da miniaturista in battaglie campali dal tono apocalittico (*La Battaglia delle Cinque Eserciti*, *La Caduta di Gondolin*, *La Distruzione di Angband*), mentre Sue Porter, Lina Garland [illegible]dine Martin ci offrono paesaggi lunari di magica bellezza.
Completo il quadro [illegible]eone la Le[illegible]effera [illegible] in maniera alcuni [illegible]ment[illegible], [illegible]ndimenticabili, come [illegible]a di Isengard per mano degli Ent o la [illegible]de, campi de[illegible]. Per [illegible]nor dove [illegible]affrontano gli esseri della T[illegible] Mezzo e ci dà visioni suggesti[illegible] dei luoghi più infernali di Arda, le [illegible]ule caverne di Moria, [illegible] caverne di Ung[illegible]ino, il regno dei nani di Belegost. [illegible] tratteggio manieristico ben si adatta alle creature mostruose che Day descrive, [illegible] [illegible] ai draghi ritratti in posizioni [illegible] geometrizzate, riporta queste creature nel mondo delle astrazioni concettuali

[illegible] modo lo spirito metaforico di tutto l'opera di Tolkien Ben magra figura [illegible], al confronto, le illustrazioni dei [illegible] bestiari dei giochi di ruolo, primo tra [illegible] (in negativo) il *Monstrous Compendium* di *AD&D* .
Il Bestiario è l'opera forse più facilmente reperibile [illegible] quelle citate sono presenti [illegible] negli albi a fumetti [illegible] *Il Signore degli Anelli*, [illegible]re *The Hobbit*, potete essere trovato [illegible]n qualche negozio di fumetti, [illegible] serie [illegible] completata circa [illegible]anno fa, [illegible] stesso [illegible] potete cercare *In Search of Fellowship*, *The Last Ship Home*, il nuovo libro di Matthews) e *Realms of Fantasy*. Le *Immagini* di Tolkien e l'edizione [illegible] dadon de *Lo Hobbit* illustrata da Hague così come l'altrettanto raro *I Viaggi di Frodo* (serie di accurate mappe a cura di Barbara Strachey) potete cercarli in una libreria ben fornita
E se amate Tolkien alla follia, e avete già i Racconti Persi, quelli Ritrovati, quelli Ripersi, le Lettere Inedite, e gli Ammennicoli Essenziali in diciotto volumi, potrete procurarvi anche *Le Lettere di Babbo Natale*...



RING WARS

di Roberto Di Meglio

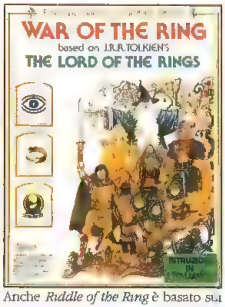
Ci sarebbe molto da dire sui diversi giochi da tavolo ispirati alle opere di J.R.R Tolkien: purtroppo tutti questi prodotti hanno la sgradevole caratteristica di essere fuori catalogo delle rispettive case editrici ormai da diversi anni, e pertanto sono ormai quasi irreperibili.

Il gioco, quasi leggendario, dei giochi che trattano la Guerra dell'Anello è *War of the Ring*, della casa editrice americana Simulations Publications Inc. (pubblicato nel 1977 sulla SPI, poi ristampato dalla Avalon Hill), questo gioco – per raggiungere le quotazioni spropositate che le regole consentono di giocare sia una partita a personaggi solo con la Compagnia dell'Anello, i Nazgul e via dicendo, sia pure un gioco campagna che vede scontrarsi in battaglia anche gli eserciti. Benché le regole per i personaggi non siano del tutto soddisfacenti (soprattutto quelle per il movimento nascosto, che è il fulcro della

quando gli eserciti si affrontano potrete vivere l'emozione di ricreare le battaglie del libro, o altre ancora diver

dirige verso Mordor; o magari di usare l'Unico Anello in battaglia. *War of the Ring* è apparso anche in una versione 'tris', intitolata *Middle Earth*, insieme a due piccoli giochi che ricostruiscono l'assedio di Minas Tirith (*Gondor*) e la battaglia dei Campi del Pelennor alla fine della Seconda Era in cui l'Oscuro Signore stesso in persona (*Sauron*), entrerà in diverso modo che le ultime scatole di *Middle Earth* fossero in vendita a circa 70.000 lire.

La Iron Crown Enterprises, attuale detentrice dei diritti per i giochi basati sulle opere di Tolkien, ha prodotto diversi boardgame ambientati nella Terra di Mezzo: tra i migliori ricordiamo *The Fellowship of the Ring*, forse la miglior simulazione possibile per il viaggio del Portatore dell'Anello e dei suoi compagni. Molte buone idee sono sfruttate per mantenere alta la suspence: prima di tutto, il sistema di movimento nascosto e di ricerca, che mediante l'uso di segnalini fittizi lascia una grande incertezza sulla reale posizione della Compagnia. Ma ancora più importante è il fatto che, a differenza di *War of the Ring*, non è necessario gettare l'Anello nell'Orodruin per vincere: è sufficiente avvicinarsi a Mordor, abbastanza tranquillamente e con poche perdite. In questo modo è possibile mantenere l'incertezza sulle intenzioni della Compagnia, senza la quale la strategia di Sauron non avrebbe avuto senso: non dimentichiamoci che per l'Oscuro Signore era inconcepibile che qualcuno potesse voler distruggere un oggetto potente come l'Unico Anello.



Anche *Riddle of the Ring* è basato sui personaggi de *Il Signore degli Anelli*, ma i meccanismi di gioco sono più astratti di quelli delle simulazioni descritte. Valida è la ricostruzione della battaglia culminante de *Lo Hobbit*, in *The Battle of Five Armies*: elfi, nani, uomini e aquile affrontano le orde degli orchi per difendere il tesoro del drago Smaug. La simulazione è avvincente, e tutti i momenti più importanti dello scontro possono essere riprodotti fedelmente. *Lonely Mountain*, invece, è un gioco fantasy tipo *Dungeon!* o *Dungeon Quest*, incentrato sull'esplorazione di un complesso sotterraneo da parte di un gruppo d'avventurieri: ha ben poco in comune con *Lo Hobbit*, se non il fatto di essere ambientato nella tana di Smaug anziché da qualche altra parte.

IL RITORNO DI GANDALF

di Roberto Cecchini

Se l'eredità lasciata da Tolkien è evidente in quasi tutta la produzione fantasy degli ultimi cinquant'anni, sia che si parli di cinema, sia che si parli di letteratura o di fumetti, altrettanto non si può dire dell'impronta che ha lasciato nel mondo della musica. Se da un lato, infatti, ci sono molti gruppi o musicisti che hanno preso il nome dall'immaginario tolkieniano, pochi sono quelli che hanno esteso la loro ispirazione anche alla musica in senso stretto. Esempi al riguardo sono due gruppi di hard rock/trash che, benché si chiamino rispettivamente **Cirith Ungol** (uno dei valichi nelle montagne che circondano Mordor) e **Floatsam & Jetsam** (cioè *Relitti e Alluvioni*, il titolo del nono capitolo del terzo libro de *Il Signore degli Anelli*), suonano una musica violenta e dai ritmi serrati che, al di là della pochezza tecnica dei componenti delle band, è lontana anni luce dallo spirito di Tolkien. Questo non è, però, il caso di un artista austriaco che, oltre al nom-de-plume' che si è scelto, **Gandalf** (se non vi dice niente, buttate un occhio questo numero di "KAOS" nel più vicino immondezzaio), ha provato a trasferire nella propria musica, con risultati alterni, l'atmosfera che Tolkien riusciva a mettere nei suoi romanzi. L'album di cui parleremo, dal titolo *Tales from a Long Forgotten Kingdom*, edito dalla WEA nel 1983, è quello che più si avvicina allo spirito di J.R.R.T. Narra di un popolo che viveva, moltissimi anni fa, in un reame meraviglioso, con il passare degli anni, questa gente non riesce più ad apprezzare il valore di ciò che ha, e molti abbandonano la loro terra, ma solo per andare incontro a un lungo periodo di dolori e angoscia. Dopo aver vagato a lungo in un giardino di illusioni, dove la verità non esiste, vengono catturati e imprigionati nel palazzo dei sogni. Dopo molti anni, gli appare un vecchio saggio che gli insegna una forma esoterica con il potere di guidare il loro vecchio reame, nel frattempo distrutto e saccheggiato. Alcuni seguono le indicazioni del saggio e, percorrendo un sentiero stretto e pericoloso, arrivano alla sommità di una collina, in cima alla quale un pavone li carica sulle proprie ali e li porta sulle rive del fiume della comprensione. Essi cominciano a ricordare e, finalmente, fanno ritorno al loro reame. La storia narrata è chiaramente allegorica, e rappresenta la parabola del genere umano - dalle origini ne. Paradiso Terrestre a, suo abbandono - con una nota finale di speranza rappresentata dalla convinzione che l'uomo, guidato dalla parola di Dio (il saggio), riconquisterà il paradiso perduto. E per questo motivo che tutti i nomi dei luoghi menzionati da questo [illegible] sono sempre [illegible] un minuscolo, perché rappresentano non dei luoghi fisici, bensì delle [illegible] che dovrebbero essere. E' anche abbastanza evidente l'affinità della storia del popolo come immaginata da Tolkien.

Da un punto di vista musicale, il disco ha degli alti e bassi sostanziali: per quanto riguarda la cosa l'artista austriaco (che suona tutti gli strumenti presenti sull'LP) fa un [illegible] pasticciature elettroniche forse [illegible] dato a ricreare un'atmosfera che, anche a livello sfuntuale, è puramente [illegible]

prima facciata, che si apre con la rilassante e gioiosa *Forgotten Kingdom* e si chiude con la splendida *Wandering [illegible] Garden of Illusion*, lunghissima [illegible] che trasmette in modo quasi [illegible] l'angoscia di un popolo che si [illegible] vagare in una terra ostile. In [illegible] annotazione nel secondo [illegible] dal titolo *Fly by [illegible]* un [illegible] pezzo, [illegible] parole originale di Gran [illegible]

Come [illegible] brani [illegible] ispirazione [illegible] tolkieniana [illegible] no essere trovati nel repertorio [illegible] parte di band dall'orientamento [illegible] rock e heavy metal.

MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING® è un marchio della Iron Crown Enterprises Inc., tutte le immagini dei giochi riportate in questo articolo sono di proprietà della Iron Crown Enterprises Inc. © 1991 Edizione italiana de IL GIOCO DI RUOLO DEL MEDIO EVO GRANDE. Tutti i diritti riservati. Le immagini riprodotte sono Copyright © dei relativi detentori.

IL TESORO DEI CATARI

di Alessandra Areni

Illustrazioni di Luca Poli
Disegni e mappe di Paolo Areni e Andrea Armieri

Questa avventura per il gioco di ruolo *I Cavalieri del Tempio* (E Elle, Trieste) è stata ideata per un gruppo di 3-5 personaggi che nel loro complesso totalizzino circa 200 Punti Competenza. E' particolarmente adatta come seguito dell'avventura introduttiva *Le Porte del Paradiso*, contenuta nel regolamento di base, e può essere giocata con gli stessi personaggi. Per i Personaggi Non Giocanti non vengono date statistiche: tra parentesi si fa riferimento a quale profilo standard utilizzare, tra quelli descritti nel regolamento stesso.

INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

E' sabato 10 ottobre 1321. I personaggi vengono convocati dal Maresciallo del Tempio, Giovanni Mauro da Carignano, ospite di mastro Chaumette, noto vetraio di Avignon (Francia). Giovanni Mauro espone i fatti e affida loro una importante missione.

I fatti

Da pochi giorni è stato bruciato sul rogo l'ultimo Perfetto cataro, Guillaume Bélibaste. Sotto tortura ha parlato del tesoro di Minerve, ridando voce a quelle che erano leggende ormai dimenticate. Gli inquisitori hanno informato il papa Giovanni XXII ad Avignon, che sta per inviare un Legato con una nutrita scorta a prendere possesso della Casa dei Perfetti catari di Minerve, con il malcelato intento di impadronirsi del loro leggendario tesoro, di cui, peraltro, si continua a ignorare la natura.

L'antefatto

Minerve, cittadina della Linguadoca, trenta chilometri a nord-ovest di Narbonne, oltre 100 anni fa (nel 1210) aveva dato rifugio a un gruppo di Catari (vedi riquadro *I Catari*) perseguitati dal papa e dal re di Francia. La città fu assediata dai Crociati di Simon de Montfort (vedi riquadro *L'assedio di Minerve*) e si arrese nel luglio di quello stesso anno. Centoquaranta Perfetti catari furono arsi in un enorme rogo collettivo. I Templari, che avevano partecipato con un loro drappello all'assedio, si installarono in quella che era stata la Casa dei Perfetti. Si dice che, durante l'assedio, alcuni Templari avessero avuto contatti con i Catari per convincerli alla sottomissione ed evitare la tragedia finale, ma anche per conoscere più a fondo i loro segreti. I Templari ampliarono e modificarono la struttura povera e grezza della Casa, facendone un'organizzata Mansione e rimasero a Minerve fino alla fatidica data del 1312 (anno della Bolla di Scioglimento), quando furono condotti via in catene. L'ultimo comandante della Mansione, il praeceptor Gaucelin de Cesseras, fu ucciso poco dopo l'arresto insieme a tutti gli altri Fratelli.

La missione

La confessione di Bélibaste ha destato l'interesse del Tempio per il misterioso tesoro dei Catari. Se i Fratelli arrestati a Minerve nove anni fa sapevano qualcosa, avranno sicuramente lasciato qualche traccia. I personaggi devono recarsi a Minerve prima degli inviati del papa, trovare il tesoro, evitando che cada in mani sbagliate, e portarlo in salvo consegnandolo a Giovanni Mauro, che li attenderà a Genova nella chiesa di San Torpete. Da notizie trapelate, risulta che gli uomini del papa partiranno per Minerve entro due o tre giorni.

RISERVATO AL GRAN MAESTRO

Il mistero

Il tesoro dei Catari è una colomba viva, animale in cui i centoquaranta martiri, prima di avviarsi al rogo, hanno trasferito, con un rito collettivo, i loro spiriti immortali affinché il loro messaggio sopravviva alla morte dei loro corpi materiali e possa essere svelato un giorno lontano nel futuro, quando il mondo sarà pronto a capirlo e ad accoglierlo. La colomba non è soggetta a morte naturale, la sua forza vitale le permette di sopravvivere per secoli, ma può morire uccisa da un atto violento. Ai Templari che li avevano contattati durante l'assedio, i Perfetti avevano affidato la protezione del Tesoro e una Chiave di accesso'. La Chiave è un medaglione di ferro sottile (10 cm di diametro), intagliato internamente in forma di colomba (vedi illustrazione). Il praeceptor Gaucelin, prima di essere arrestato, ha spezzato la Chiave in 3 parti che ha nascosto in 3 luoghi fuori le mura di Minerve (nei luoghi b, i, m). Ha scritto tutto ciò su una pergamena (vedi sotto, 'La pergamena'), che ha affidato al contadino Armor Baladin (vedi luogo f - 'La casa di Armor Baladin'), dandogli il compito di proteggerla e consegnarla solo a chi si farà riconoscere come inviato del Tempio. Il GM può fotocopiare il disegno del medaglione e ritagliarlo in 3 parti, che consegnerà ai PG in un ordine casuale man mano che vengono trovate.

La pergamena

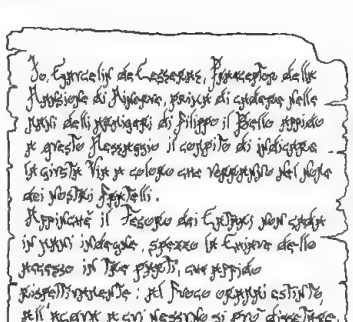
La pergamena con il messaggio di Gaucelin de Cesseras è nascosta in una buca scavata sotto il pagliericcio nella casa di Armor Baladin. Sulla pergamena si può leggere:

Io, Gaucelin de Cesseras, Praeceptor della Mansione di Minerve, prima di cadere nelle mani degli armigeri di Filippo il Bello, affido a questo messaggio il compito di indicare la Giusta Via a coloro che verranno nel nome dei nostri Fratelli Affinché il Tesoro dei Catari non cada in mani indegne spezzo la CHIAVE di accesso in tre parti, che affido rispettivamente al fuoco ormai estinto, all'acqua a cui nessuno si può dissetare, alla terra che nessuno osa calpestare Colui che, recando seco la CHIAVE ricomposta, guarderà verso il DOPPIO, avrà nelle sue mani il Tesoro.

La ricerca delle tre parti del medaglione

La prima parte si trova sotto una pietra, nel luogo (m) dove si consumò il rogo . «il fuoco ormai estinto»

La seconda parte è sepolta tra le rovine del pozzo Saint Rustique (i): «l'acqua a cui nessuno si può dissetare»



I CATARI

I Catari erano credenti di una religione di ispirazione manichea, originaria dell'Asia centrale, che, dopo essersi radicata in Bulgaria, si diffuse soprattutto nella Francia del Sud nel'XI secolo. Ritenevano che Dio non avesse potuto creare il mondo materiale, brutale e corrotto. Questo non può essere altro che l'opera del Maligno, così come il mondo spirituale è opera di Dio. Le anime sono condannate a errare di vita in vita per raggiungere la luce divina solo al termine di una esistenza meritevole ed esente da tutti i peccati. All'inizio sono una minoranza, ma acquistano rapidamente le simpatie di nobili e popolani della Linguadoca, opponendo il rigore della loro vita ai costumi leggeri del clero cattolico, amante di lussi e sfrenatezze. I Perfetti catari, credenti che avevano ricevuto l'unico sacramento della religione (il 'consolamentum'), conducevano una vita austera (non mangiavano che pochi cibi vegetali, non possedevano altro che una ruvida veste, ecc.) e dedicavano l'esistenza alla ricerca del contatto con Dio. Girando sempre in coppia, (due uomini o due donne) provvedevano all'assistenza spirituale e materiale dei credenti. Religione senza Chiesa e senza ricchezze, in opposizione a Roma (la 'Sinagoga di Satana'), divenne una minaccia per il clero. Nel XII secolo venne bollata come eretica. Agli inizi del 1200, il papa Innocenzo III scatena una Crociata (Crociata contro gli Albigesi) nelle terre della Linguadoca. Il re di Francia è schierato con il Papa per soffocare l'eresia catara ma anche le aspirazioni all'indipendenza della Linguadoca. I Catari saranno distrutti nel 1255, con la caduta della roccaforte di Querilbus. L'ultimo Perfetto cataro, Guillaume Bélibaste, fu bruciato nel 1321 a Villerouge Termenes

Entrambi i luoghi sono sorvegliati, con scarsa attenzione, da 2 guardie (**Armigeri**) di ronda sugli spalti di Minerve. Per trovare ciascuna parte del medaglione, i PG dovranno avere successo in un Check di Cercare (Dif di giorno, Mdif di notte). Per ogni Check eseguito da un PG, il GM farà un Check di Percezione per le guardie (Per 8, Fac di giorno, Dif di notte). Se i PG vengono avvistati, saranno raggiunti, entro un turno di ricerca (20 minuti), da 6 armigeri guidati dal

capitano. Interrogati, dovranno fornire risposte convincenti sui motivi della loro presenza nel fossato. Se le spiegazioni non fossero soddisfacenti, il capitano ordinerà il loro arresto per condurli nella prigione del castello.

La terza parte del medaglione si trova nella casa dei lebbrosi (b) «la terra che nessuno osa calpestare». Se i lebbrosi vengono avvicinati amichevolmente, saranno disposti a collaborare, aiutando i PG nella ricerca. Si scoprirà che uno di essi, un uomo di nome Jehan (**Mendicante**), ha trovato da tempo il frammento del medaglione, al quale è molto affezionato (lo considera dotato di poteri di guarigione). I PG dovranno convincerlo a consegnarlo. Se i lebbrosi vengono avvicinati in modo ostile, o se i PG si intrufolano nascostamente tra di loro, reagiranno tirando pietre 7 lanci per turno di combattimento (Lanciare 10, Fac, danni 1). In caso estremo, a giudizio del GM, la rissa attirerà l'attenzione di 4 armigeri.

La soluzione

Se un PG si recherà nella Cappella (h5) con il medaglione incompleto e guarderà verso la finestra sormontata dal sigillo del Tempio (i due cavalieri su un unico cavallo: «il doppio»), una colomba di un candore sovrannaturale entrerà volando dalla finestra stessa e si poserà sulle sue mani. In un breve contatto mentale mostrerà ai PG la scena seguente:

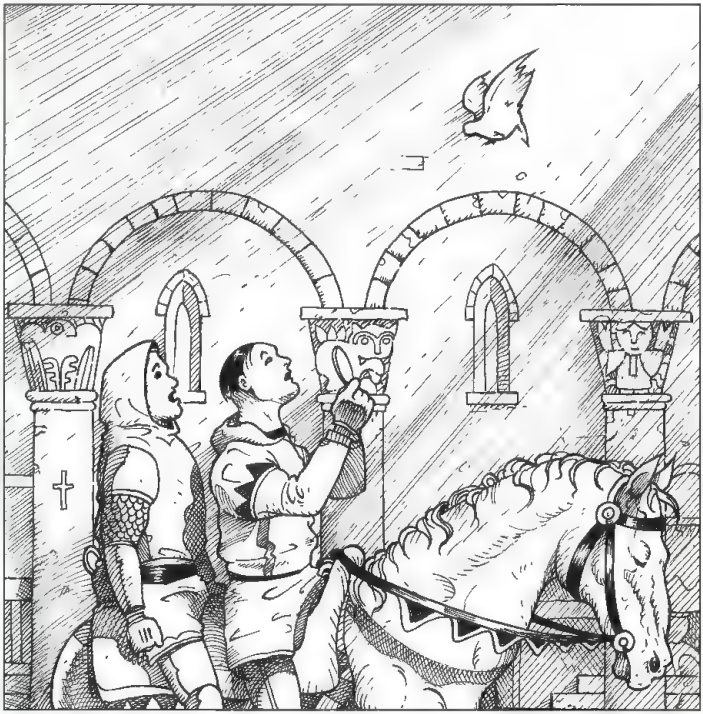
Casa dei Perfetti: dall'esterno proviene il bagliore del rogo già pronto. I soldati di Simon de Montfort attendono all'uscio per condurre i Perfetti al martirio. I centoquaranta, uomini e donne, sono stretti in cerchi concentrici attorno a una croce catara tracciata sul pavimento di terra; una colomba si muove su di essa. Improvvisamente una luce, che sembra scaturire da ciascuno dei presenti, investe la bestiola. Questa si leva in volo e si va a posare su una piccola finestra della casa. I cerchi si rompono. I Perfetti escono silenziosi e si avviano, percorrendo la strada che conduce alla Torre Sud, verso le fiamme che metteranno fine alla loro vita materiale.

Con un Test di Intuizione i PG potranno notare che la finestra della visione coincide con la finestra della cappella sormontata dal Sigillo del Tempio.

L'ASSEDIO DI MINERVE

La vera e propria persecuzione dei Catari inizia con l'assedio di Beziers nel 1208. La città cade in poco tempo e il massacro indiscriminato dei suoi abitanti, catari e cattolici, fa contare 20.000 morti. Dopo un susseguirsi di alterne vicende, che vedono Simon de Montfort capo militare della crociata, nel giugno del 1210 si giunge all'assedio di Minerve, dove il Visconte Guilhelm ha accordato asilo a molti Catari fuggiti dalle zone già sottomesse dai Crociati. Minerve è solida e non può essere presa con la forza, ma ha il suo punto debole nella Torre Esterna Est che difende l'unico pozzo (il Saint-Rustique) cui si accede attraverso un passaggio coperto. Simon de Montfort ordina la costruzione di molte macchine d'assedio, tra le quali una catapulta gigantesca, detta Malvoisine, e Minerve viene incessantemente bombardata. Poco a poco, le mura e le torri cominciano a sgretolarsi, il numero delle vittime cresce sotto il sole implacabile. Le cisterne sono vuote. La Malvoisine riesce infine a centrare e distruggere il pozzo. Per evitare la morte per sete di tutta la popolazione, Guilhelm si arrende. Dovrà lasciare Minerve a Simon de Montfort, consegnando i rifugiati catari al braccio secolare. Sarà accordata la vita salva a chi accetterà la sottomissione alla Chiesa: centoquaranta Perfetti rifiutano di abiurare la loro fede. Una sera di fine giugno i centoquaranta, uomini e donne, si incamminano a passi lenti verso il rogo, preparato per loro sotto gli spalti della Torre Sud. Simon de Montfort continua la sua strada di fuoco e di sangue, senza riuscire a sottomettere completamente la Linguadoca, prima di morire sotto le mura di Toulouse, colpito dal tiro di una catapulta che, come vuole la leggenda, era armata da donne.

AVVENTURA



L'AVVENTURA

Il viaggio da Avignon a Minerve

Il percorso, che passa per Montpellier e Narbonne, richiede quattro giorni di viaggio a cavallo, o una settimana a piedi Il GM può introdurre qualche incontro a piacimento oppure annunciare una dissolvenza e far arrivare direttamente i PG in vista di Minerve

Minerve

I PG arrivano in vista di Minerve al tramonto di mercoledì 14 ottobre Minerve, cittadella e fortezza in un paesaggio ricco di vigne e uliveti, sorge su una rocca scoscesa, circondata da un profondo abisso, scavato all'alba dei tempi da due impetuosi torrenti, il Cesse e il Brian.

A nord si erge il castello, le case sono strette le une contro le altre, attorno all'antica chiesa di Saint-Etienne

Spesse mura di cinta e numerose torri la racchiudono e la proteggono

Il fossato scavato dalla natura è difficilmente valicabile l'unica via d'accesso è la strada che da Narbonne conduce alla Porta Sud

Le mura, le torri e il castello conservano le ferite ricevute durante l'assedio del 1210, ma nel complesso sono in buono stato

a La strada di accesso

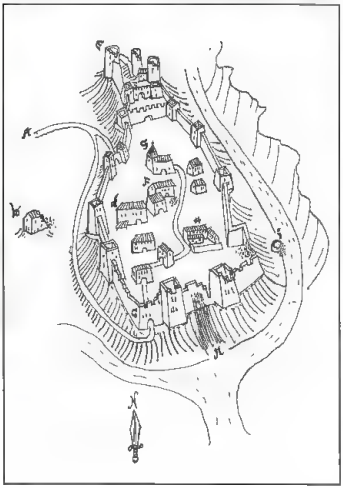
Lungo la strada che costeggia la cittadella, salendo fino alla Porta Sud (c), i PG noteranno una bassa costruzione isolata e due contadine che depongono un cesto accanto a un muretto abbastanza lontano dalla costruzione si tratta della casa dei lebbrosi (b).

b La casa dei lebbrosi
La casa, parzialmente diroccata, è tuttora rifugio e ghetto per 7 lebbrosi. Nessuno si avvicina, ma ogni giorno alcune persone di buon cuore depongono cibo e acqua tenendosi a debita distanza

c - La Porta Sud
Davanti alla Porta di accesso stazionano 2 guardie (**Armigeri**) che controllano, senza molta convinzione, i movimenti in entrata e in uscita. Fanno qualche domanda, ma non si mostrano sospettosi se i PG rispondono in modo convincente sul motivo del soggiorno

d La locanda di Madame Arzen
La casa di Madame Arzen è nello stesso tempo unico emporio, osteria e modesta locanda. Non sarà difficile per i PG trovarvi alloggio. Madame Arzen (**Locandiera**) è una donna robusta e alquanto spigliata, ma reticente, come tutti gli abitanti di Minerve, se si parla di eretici, di Catari e di Templari
Ha sentito raccontare dai suoi vecchi di un leggendario tesoro dei Catari. Si dice che sia un gioiello preziosissimo, oppure un libro antico o una formula magica. Si narra anche che tanti anni fa i Catari abbiano affidato ai Templari, perché lo custodissero, il loro misterioso tesoro

e Il castello
Il castello, ridotto a una caserma, ospita stabilmente il comandante, Hurepel de Causses (**Cavaliere 'a spron**



d'oro"), che rappresenta il re di Francia, Filippo V il Lungo, e una guarnigione di 20 soldati (**Armigeri**) comandati da un capitano (**Capitano degli Armigeri**). Nel castello gli ambienti conservati e utilizzati sono: la grande sala dei banchetti (attualmente dormitorio dei soldati), la torre, alloggio del comandante, la prigione, collocata nei sotterranei, alla quale si accede dal cortile, le cucine e le stalle

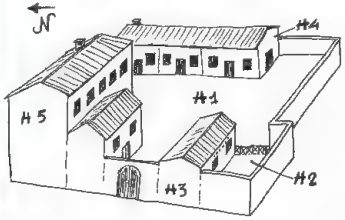
f - La casa di Armor Baladin
In questo modesto alloggio, composto di una sola stanza arredata poveramente con un pagliericcio, un tavolo e una sedia, un camino e pochi utensili da lavoro, abita Armor Baladin, vecchio contadino che nel 1312 frequentava come lavorante la Mansione templare ed era legato da devota amicizia al praeceptor Gaucelin de Cesseras. Armor Baladin

(Pot 7, Agi 9, Per 13, PV 29, tratti di personalità: Concisione 2D, Diffidenza 4D, Lealtà 3D), in questi 9 anni non ha smesso di occuparsi della Mansione disabitata (h La Casa dei Perfetti), tenendola in ordine e portando cibo e acqua agli animali (oche, capre, galline, colombi) che hanno continuato a vivere e riprodursi nel cortile.
Tutte le mattine all'alba e tutte le sere al tramonto, Baladin si reca nella Casa dei Perfetti per svolgere i suoi servizi
Da una settimana deve sopportare gli sbeffeggiamenti dei soldati che l'hanno occupata
Il vecchio contadino durante il resto della mattinata e nella prima metà del pomeriggio esce da Minerve per occuparsi di una piccola vigna
Tutte le sere, dopo cena, va a bere un bicchiere all'osteria di Madame Arzen

g La chiesa di Saint-Etienne
E' una chiesa molto antica, forse costruita sulle fondamenta di un tempio dedicato dai Romani alla dea Minerva
Spoglia e disadorna, è frequentata più per paura che per fede dagli abitanti della città La chiesa è affidata alle cure di padre Thomas de Carcassonne (**Monaco**)
Davanti al sagrato della chiesa è affisso un bando che promette la morte per fuoco a chi verrà sorpreso nell'atto di deporre fiori sotto la Torre Sud (l)

h - La Casa dei Perfetti
Nella Casa dei Perfetti (divenuta poi Mansione templare) da una settimana alloggiano 6 soldati scelti (**Guardie del corpo**) inviati dal comandante Hurepel de Causses, in attesa del drappello papale
Di giorno e di notte, a rotazione, due di essi fanno il turno di guardia nel cortile interno. Gli altri rimangono negli alloggi a oziare

h1 Cortile
Galline e oche girano liberamente per il cortile, le capre stanno di solito nel recinto (h2), anche se non disdegnano qualche passeggiata; le colombe volano dalla colombaia (h3) ai tetti dei vari edifici e viceversa
h2 - Recinto degli animali
h3 - Stalla vuota con colombaia sotto il tetto
h4 - Edificio a un piano, con alloggi, refettorio e magazzino.



Negli alloggi si sono sistemati i soldati Nel magazzino ci sono utensili e casse vuote
h5 Cappella
Sul pavimento davanti all'altare è incisa la croce templare. Sopra l'ultima finestra a ovest un bassorilievo rappresenta il Sigillo del Tempio due cavalieri su un unico cavallo (vedi illustrazione) Se i PG si trovano nei pressi della Casa all'alba o al tramonto, incontreranno Armor Baladin (f)

i - Le rovine del pozzo Saint Rustique
Sono le rovine del pozzo coperto che nel 1210 era l'unica sorgente di acqua per gli abitanti di Minerve durante l'assedio Fu centrato e distrutto da un tiro della catapulta (la Malvoisine) fatta costruire da Simon de Montfort Le rovine del pozzo, mai ricostruito, sono accessibili solo dal fossato In ogni caso è impossibile attingere acqua

m - Il luogo del martirio
Nel fossato, a ridosso della Torre Sud, le pietre annerite indicano il punto in cui fu eretto il rogo dove arsero i centoquaranta Perfetti dopo la resa di Minerve nel 1210 Non vi è mai ricresciuta l'erba. Di tanto in tanto qualcuno (abitanti del paese, contadini del circondario) depone nascostamente fiori in questo punto Se i PG si trovano qui in mattinata o nel primo pomeriggio, il GM deve lanciare 3 dadi: con un risultato di 12 o più, un mazzetto di fiori freschi è deposto tra le pietre annerite Un Check di Osservare (Dif) permetterà di notare un movimento nei cespugli poco distanti. si tratta del vecchio Baladin

La croce Catara

Altri eventi
Sabato 17 ottobre, se i PG non hanno ancora concluso la missione, avvengono i seguenti fatti

- All'ora sesta (mezzogiorno), arrivano gli uomini del papa 3 inquisitori (tra i quali il Legato del papa Arnaud Damaury) e 10 armigeri e si installano nella Casa dei Perfetti.

Al tramonto, Armor Baladin viene arrestato e rinchiuso nella stalla (h3)

- Nella notte, sotto tortura, Baladin rivelerà agli inquisitori l'esistenza della pergamena e gli eventuali contatti (se ci sono stati) con i PG

All'alba di domenica 18 ottobre, 8 guardie vengono sguinzagliate sulle tracce dei PG, iniziano la ricerca dalla Locanda

Per giocare questa avventura è necessario possedere le regole de **I CAVALIERI DEL TEMPIO** ©
L'ideazione del sistema di gioco di **I CAVALIERI DEL TEMPIO** © è una proprietà intellettuale esclusiva della Edizioni E. Elle.

SCENDE LA NOTTE

di Roberto Di Meglio e Simone Peruzzi

Illustrazioni di Andrea Accardi
Mappa di Andrea Armieri

Scende la Notte è un'avventura per *Dungeons & Dragons* (regole Base ed Expert) e *Warhammer Fantasy Roleplay*. I personaggi di *D&D* dovrebbero essere di livello 2-4; i personaggi di *WFRP* nella loro prima carriera.
Con un minimo di sforzo da parte dall'arbitro, l'avventura può essere adattata a giochi di ruolo horror come *Il Richiamo di Cthulhu* o *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*.

IN PRINCIPIO...

Erano giovani, Teo e Lia. Tanto giovani da fare un errore: apparsi soli, di notte, fuori dalle mura della città, lontano dalla protezione dei templi.

«Argo, vieni qua. Muoviti, bestiaccia, quando ti chiamo! Che hai trovato?»
Il cane, imbrattato di fango, si avvicinò festoso.
Solo allora Kyle il cacciatore capì che il pezzo di carne sanguinante stretto tra i denti di Argo era una mano, non selvaggina.
Lunghe e sottili erano le dita, di oro gli anelli finemente lavorati che armoniosamente contrastavano il rosso smalto delle unghie, e il sangue vermiglio che ancora stillava dal polso strappato.

Non è facile la vita per gli adulteri, soprattutto in quelle età oscure in cui le donne vengono punite con la lapidazione per aver concesso se stesse ad altri che non sia il legittimo consorte.
Veruska lo sapeva bene, e per questo per i suoi incontri con Dino aveva scelto un piccolo capanno lontano da occhi indiscreti, di rado usato da pescatori del luogo.
Molti avevano pensato a una fuga d'amore, quando la donna non era ritornata a casa per giorni e giorni.
Ma i loro corpi, ancora avvinghiati nell'amplesso amoroso, galleggiavano gonfi e putrefatti nelle tranquille acque del lago.
Nessuno andò più a pescare in quel luogo maledetto.

Le famiglie di Leopold e Teresa non vedevano di buon occhio la loro unione. Pochi sguardi furtivi durante le funzioni religiose, un lieve cenno del capo quando la ragazza usciva di casa accompagnata dalle sue ancelle, nient'altro era concesso ai giovani innamorati.
Poi venne il giorno della Grande Caccia di Autunno. Leopold la ritrovò solo a notte fonda, tremante nella grotta in cui si era rifugiata per sfuggire alla tempesta. Gli uomini del padre l'avevano cercata invano tutto il giorno, dopo che si era smarrita inseguendo imprudentemente un cerbiatto; forse guidato da un segreto istinto, Leopold solamente era riuscito a mettersi sulle sue tracce.
Si amarono con passione, tutta la notte. I loro cadaveri non vennero mai più ritrovati.

Perché a una banda di avventurieri in cerca di fama e denaro può interessare di mettersi a indagare su omicidi di questo tipo? Siamo sicuri che ogni arbitro potrà trovare il modo migliore di coinvolgere i propri giocatori. L'importante è che la storia si svolga nei pressi di una delle città della vostra campagna, possibilmente non una metropoli ma nemmeno un piccolissimo villaggio.
La caccia all'assassino avrà probabilmente inizio dopo una delle uccisioni; volendo, potete usare uno dei brani sopra come spunto per l'inizio delle indagini. Gli altri rappresenteranno invece resoconti di omicidi precedenti, su cui gli investigatori potrebbero trovare notizie dopo alcune indagini.

Guardate quale maledizione è caduta sul vostro odio: il cielo per uccidere le vostre gioie si è servito dell'amore!

PRIMO SANGUE

Indagando sulle uccisioni descritte, i personaggi inizieranno probabilmente a girare per la città chiedendo informazioni sulle vittime e sulla dinamica degli avvenimenti.
Non diamo una dettagliata sequenza temporale per gli incontri o l'ordine in cui le notizie possono essere raccolte. Gli indizi dovrebbero essere rivelati dall'arbitro in modo da mantenere il ritmo dell'avventura e da ricompensare il gioco di ruolo e il ragionamento. Tutti gli omicidi o sparizioni sono avvenuti nel corso dell'ultima settimana, a un paio di giorni di distanza l'uno dall'altro.

Teo e Lia

Due giovani non ancora diciottenni, figli rispettivamente di un ricco mercante (Timoteo Lassa) e dell'unico fabbro della città (Achille Manescalchi). Le madri dei ragazzi, invece,

sono sorelle (Ludmilla e Anastasia Del Ponte). Il fatto che Teo e Lia fossero cugini era il principale motivo per cui si vedevano di nascosto. Per la stessa ragione le famiglie, se interpellate, saranno restie ad ammettere che tra i due esistesse una relazione sentimentale. La loro reticenza potrebbe indurre dei sospetti nei giocatori. D'altra parte, interrogando Kyle il cacciatore sarà possibile sapere che i due giovani erano completamente nudi quando sono stati ritrovati

Veruska e Dino

Per ogni moglie insoddisfatta c'è un marito geloso, e la diceria che corre su questo duplice omicidio è proprio che sia stato Karl l'Alemanno, troppe volte tradito da Veruska, a farsi giustizia con le sue mani. Naturalmente non esiste nessuna prova che avalli questo pettegolezzo, e qualunque amico di Karl potrà testimoniare che questi era completamente all'oscuro della tresca. In ogni caso, Karl non sarà troppo disposto a parlare dell'accaduto con sconosciuti, fino a diventare piuttosto aggressivo se i personaggi fossero troppo insistenti. Dino era un pescatore, abbastanza famoso per le sue numerose relazioni amorose. E' comune opinione che annoverasse numerosi nemici fra le fila degli uomini sposati della città. I suoi amici, Alessio e Antonio, che lo hanno ritrovato, non saranno comunque in grado di fornire ulteriori particolari

Karl l'Alemanno

D&D

Guerriero 3° livello; CA 7; pf 24, MV 27m (9m); N°ATT.1; F 1-8 (Ascia); TS G3; ML 10; AM N, Fr 18; In 9, Sg 12, Ds 12, Co 17; Ca 11.

WFRP

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	38	31	4	4	7	26	1	35	24	22	35	31	29

Skills Fish, Sailing, Stike Mighty Blow, Swim, River Lore
Possessions Axe, Leather Jack

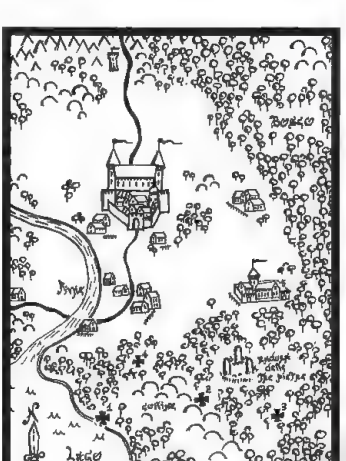
Leopold e Teresa

A differenza delle altre vittime, i due non sono stati ritrovati, ma sono dati per scomparsi.

Sia le loro famiglie che i loro amici sono convinti che gli innamorati siano fuggiti insieme. Solo l'atmosfera di paura che si è creata a causa delle altre uccisioni, insieme al fatto che nemmeno i più intimi conoscenti dei giovani (soprattutto Irene, la dama di compagnia di Teresa) erano al corrente della loro intenzione di andarsene, ha destato più gravi sospetti su questo episodio. Se i personaggi cercassero di informarsi su possibili indiziati, troveranno che Teresa aveva un altro spasimante (peraltro benvoluto dalla sua famiglia), Cosimo Dei Benedetti, che lei aveva più volte violentemente rifiutato

Chi li ha visti?

Dopo aver scoperto queste notizie sulle vittime, e aver speso probabilmente un po' di tempo seguendo delle false



piste (perché tutti i presunti indiziati di cui si è finora parlato sono innocenti), i giocatori si troveranno a un punto morto. La svolta nelle indagini sarà data da un'informazione, ricavata in modo quasi casuale da uno degli interrogati. A seguito delle (presumibilmente) insistenti domande dei personaggi, un nuovo episodio, avvenuto però circa un mese prima, verrà alla luce.

Un'altra coppia era infatti scomparsa, ma anche di questi ragazzi si era pensato che fossero semplicemente fuggiti insieme. Certo, però, che forse .. Visto che ci sono stati questi altri omicidi .. Magari anche loro .

I due scomparsi sono Julius Montini e Romina Capoletti, lei, figlia di un esponente della piccola nobiltà temera della zona, Finisio Capoletti, lui, un povero taglialegna ricco di buoni sentimenti e poco altro.

Il loro amore, mai celato, era fortemente avversato dal padre della fanciulla, che aspirava a ben altre nozze per la figlia. Questo giustificherebbe la fuga, ma un altro episodio di sangue adombra questa vicenda. la notte stessa in cui si pensa che la coppia se ne sia andata, il padre di Romina è stato barbaramente ucciso nella sua villa.

La tenuta dei Capoletti è attualmente amministrata da Renzo, nipote di Finisio, dal momento che l'unico altro figlio, Matteo, è caduto malato in seguito alle sciagure occorse alla famiglia. Questi avvenimenti sono ben noti in tutta la città, e con domande appropriate i personaggi potranno venirne a conoscenza.

Seguendo questa pista, i personaggi potranno giungere fino alla

Voglio baciare le tue labbra; forse vi rimane ancora un po' di veleno, che basti per farmi morire con le dolcezze di un cordiale.

VILLA CAPOLETTI

Terre desolate

Immaginate un castello in rovina, dalle pareti ricoperte di rampicanti.
I vasti campi che si stendono tutt'intorno sono perlopiù incolti, anche se qua e là si possono intravedere dei servi chini sulle zolle, intenti a dissodare il duro terreno.
Un uomo alto e magro, dal viso affilato, si aggira tra i braccianti brandendo un frustino, sorvegliando il lavoro.
E' Renzo Capoletti, l'amministratore delle tenute dello scomparso zio.
Un giovane ambizioso, con pochi scrupoli, e assolutamente intenzionato a trarre il massimo vantaggio dalla insperata fortuna toccatagli.
Chiamato alla villa qualche tempo dopo i tragici fatti da Matteo, che non si sentiva in grado di condurre da solo la tenuta paterna, è in breve diventato il padrone assoluto, mano a mano che il cugino si rinchiudeva sempre più in sé stesso.
In effetti, la ricchezza di Finsito Capoletti si è ormai ridotta all'ombra di ciò che era stata un tempo, a causa della sua sconsiderata passione per il gioco d'azzardo.
Renzo è comunque ben deciso a risollevare il prestigio della famiglia, restituendo al castello e alle terre il loro antico splendore.
Del destino della cugina Romina, Renzo non sa nulla. La sua personale opinione è che la ragazza si sia fatta traviare da «quel tagliagole» di Julius, che ritiene l'artefice della violenta fine dello zio.
Non pensa che Romina possa aver avuto un ruolo nella vicenda, ma è ugualmente colpevole per aver seguito un uomo così spregevole.
Del cugino Matteo, dirà solo che sta riposando nelle sue stanze e non desidera vedere nessuno; comunque, affermerà che non sarebbe in grado di aggiungere ulteriori dettagli alla vicenda.
Se i personaggi insistono, Renzo comincerà ad alzare il tono della voce, facendo pesare il suo rango e i suoi diritti di padrone di casa, attirato dai rumori della discussione, dalle sue stanze emergerà Matteo: una figura gracile e pallida, avvolta in un mantello nero, lo sguardo quasi febbricitante.
«Lasciami parlare con i signori, Renzo. E' tanto tempo che non ho degli ospiti.»
Facendo cenno ai personaggi di seguirlo, Matteo si incamminerà verso il salone della villa.
Renzo, con un saluto affrettato, ritornerà a seguire il lavoro dei servi.

Inquietanti rivelazioni

Il salone ha un aspetto piuttosto sontuoso, a paragone con la decadenza dell'esterno della costruzione: affreschi di buona qualità, raffiguranti scene mitologiche, adornano soffitto e pareti; vetrate smaltate diffondono una luce multicolore tra i morbidi divani e i tappeti intrecciati, di provenienza orientale.
Matteo sarà un ospite squisito: inviterà i personaggi ad accomodarsi, offrirà loro del pregiato vino rosso e conversarà amichevolmente del più e del meno. In realtà, non ha alcun desiderio di discutere della morte del padre e della scomparsa della sorella, e ogni volta che i personaggi cercheranno di porgli domande su questi fatti, tenterà di eluderle cambiando discorso. Se messo alle strette con un atteggiamento deciso, tuttavia, il fragile equilibrio psicologico del giovane crollerà.
Accasciandosi sul divano, con la testa tra le mani, smentirà la versione dell'accaduto da tutti ritenuta la più probabile.
«Non è possibile, non può essere stato il povero Julius a uccidere mio padre... Quella notte... Quella notte Julius era già morto!»
A questo punto sarà colto da una crisi di pianto, che gli impedirà di parlare per qualche minuto.
Se i personaggi lo aiutano a calmarsi, Julius continuerà la sua confessione.
«Lo so bene. Sono stato io a seppellirlo, nella radura delle Tre Pietre, nel fitto del bosco. Io e mio padre... Papà non voleva ucciderlo, ne sono certo. E' stato un incidente, uno stupido litigio, come cento altri che c'erano stati .. Non voleva, non voleva...»
Se i personaggi cercheranno di sapere qualcosa sulla sorte della sorella, Matteo dirà che al ritorno dal bosco, compiuta la sua triste incombenza, aveva incontrato Romina che tornava dalla città.
Vedendolo così sconvolto, la fanciulla aveva insistito per conoscere le cause di tale turbamento.
Benché non volesse rivelarle l'accaduto, ancora scosso da ciò a cui aveva partecipato, era ben presto caduto in contraddizione e aveva alla fine confessato tutto.
Romina, come in preda alla follia, aveva cominciato a correre in direzione della radura, invocando disperatamente il nome dell'amato.
Quella era l'ultima volta in cui l'aveva vista. Tutte le ricerche fatte erano state vane.
Sulla morte del padre, Matteo dirà che quella notte lui, non era nella villa, non vedendo ritornare Romina al calar delle tenebre, aveva cominciato a preoccuparsi, e si era allontanato nel bosco per cercarla, invano.
Ritornando all'alba dopo aver vagato tutta la notte, aveva scoperto il cadavere del genitore, orrendamente straziato, nel suo stesso letto.

Dopo questo incontro, Matteo si rifiuterà fermamente di parlare di nuovo con i personaggi. Anche se costretto, non rivelerà nulla di più di quanto aveva detto nel primo colloquio; questa pertanto è l'unica occasione che i personaggi hanno per ottenere certe informazioni.
Eventuali interrogatori fatti ai servi non sortiranno alcun effetto: nessuno di loro è stato testimone diretto dei fatti accaduti, e perlopiù condividono l'opinione popolare su come si siano svolti gli eventi. Qualcuno di loro, tuttavia, potrebbe far notare che Julius era una bravissima persona, assolutamente incapace di far del male a un essere umano.

Renzo Capoletti
D&D
Guerriero 2° livello; CA 8; pf 11; MV 36m (12m); N°ATT 1, F 1-4 (Pugnale) o 1-2 (Frustino); TS G2; ML 9, AM N, Fr 13, In 14, Sg 10· Ds 13, Co 12; Ca 11

WFRP
M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 35 29 3 3 7 32 1 31 29 34 28 29 31
Skills: Dodge Blow Etiquette Heraldry, Read/Write, Ride, Spec. Weapon-Whip
Possessions Whip, Dagger, 3D6 GC

Matteo Capoletti
D&D
Guerriero 1° livello; CA 8; pf 5· MV 36m (12m); N°ATT 1, F 1-4 (Pugnale), TS G1, ML 9, AM L, Fr 12; In 13; Sg 12, Ds 14; Co 9; Ca 13.

WFRP
M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 31 29 3 3 5 34 1 33 22 32 22 24 30
Skills: Charm. Dagger, Etiquette, Heraldry, Read/Write, Ride
Possessions· 3D6GC

Detestabili fauci, o tu, ventre della morte, satollato col boccone più prezioso della Terra, così io forzo le tue putride mascelle ad aprirsi.

UNA RADURA NEL BOSCO

Scoprire dove si trova la radura delle Tre Pietre non è difficile: è sufficiente che i personaggi chiedano indicazioni in merito a qualunque abitante della villa o della zona circostante.
La radura si può raggiungere in poco più di un'ora di cammino dalla villa (o tre ore dalla città) e si apre improvvisamente in una parte del bosco in cui si alzano imponenti, enormi, antichissimi alberi, il fitto sottobosco è percorso da pochi sentieri, di tanto in tanto usati dai taglialegna e dai cacciatori.
Il nome della radura deriva dai tre imponenti monoliti che si innalzano al centro dello spiazzo; molte leggende vengono narrate sull'origine delle tre steli, e sulla loro vera natura
Nella superstizione popolare, il luogo è considerato stregato, e per questa ragione evitato da tutti Per la stessa ragione, è stato ritenuto da Finisio Capoletti il posto più adatto a occultare il corpo del povero Julius
Giunti nei pressi del luogo, prima di essere in vista dello spiazzo, i personaggi udranno provenire dalla radura il rumore di qualcuno che sta scavando il duro terreno con vigorosi colpi di pala. Per quanto possano cercare di avvicinarsi con cautela, il misterioso individuo si accorgerà della loro presenza e con agilità fuggirà nel fitto della foresta; l'unico particolare che i personaggi riusciranno a scorgere sarà il nero mantello che avvolge la figura.
Nel luogo dove Matteo aveva detto di aver sepolto Julius Montini, al centro delle tre pietre, i personaggi troveranno i segni dello scavo che hanno interrotto: una fossa piuttosto profonda, sul fondo della quale si può intravedere il luccichio di una spilla. E' un bel gioiello, formato da un'ametista circondata da diamanti, su una montatura di oro bianco, con una chiusura a catenella, sul retro della montatura, sono incise le lettere «RC». Come chiunque conoscesse Romina potrà confermare, la spilla apparteneva proprio alla ragazza scomparsa
Anche continuando a scavare, i personaggi non riusciranno a trovare nessun cadavere eppure era questo il luogo, Matteo era stato chiaro al proposito…

Ho il manto della notte per nascondermi agli occhi loro; ma a meno che tu non mi ami, lascia che mi trovino qui: meglio la mia vita terminata per l'odio loro, che la mia morte ritardata senza che io abbia l'amor tuo.

SCENDE LA NOTTE

Per quanto perspicaci possano essere i giocatori, ben pochi sono in effetti gli indizi che sono riusciti a raccogliere fino a questo momento; sicuramente, insufficienti a risolvere il mistero
Le strategie restanti, a questo punto, sono probabilmente solo due: pattugliare il bosco, nella speranza di incontrare il responsabile dei misfatti; o allestire una trappola, in cui qualcuno dei personaggi (insieme, alla bisogna, a qualche 'compiacente' ragazzo o ragazza della zona) faccia da esca, amoreggiando nottetempo tra gli alberi della foresta
In effetti, tutti gli omicidi sono avvenuti in un'area relativamente ristretta, compresa tra il lago e la radura, cosa che può essere agevolmente ricostruita raccogliendo informazioni su questi assassinii
In ogni caso, qualunque sia la scelta su cosa fare, se i personaggi si avventurano nel bosco l'incontro qui descritto è inevitabile

Altre notti, altre morti

Durante una delle notti in cui i personaggi sono impegnati nella ricerca incontreranno una giovane coppia. Apparentemente incuranti del pericolo che corrono appartandosi nel bosco dopo il calare delle tenebre, i due sono appassionatamente avvinghiati ai piedi di una grande quercia. Un uomo robusto, dalle braccia muscolose e il torace ampio, con lunghi capelli corvini fino alle spalle e una ragazza esile, dalla pelle eburnea, una cascata di riccioli rossi che le scende sul seno generoso. Gemiti di piacere rompono la quiete della foresta, mentre mani ansiose liberano i corpi frementi dall'impaccio delle vesti.
Dopo aver superato l'imbarazzo e la sorpresa dell'insolita situazione, i personaggi potranno cercare di mettere in guardia la coppia sul pericolo incombente. I ragazzi, imbarazzatissimi quasi confusi, ammetteranno sicuramente

la loro stupidità e, dopo essersi rivestiti in fretta, si allontaneranno ringraziando i personaggi per il loro interessamento. Interrogati, i due diranno di chiamarsi Romeo e Giulia, e non vorranno essere accompagnati.
Se i personaggi insistono per scortarli fino a casa loro, si faranno condurre nei pressi di una fattoria al limitare del bosco, dove si congederanno. Ulteriori insistenze non avranno altro effetto che causare una vera crisi di nervi nella giovane, che piangendo dirà che in questo caso suo padre si accorgerebbe sicuramente della sua fuga notturna e sarebbe rovinata
I personaggi potrebbero ovviamente decidere di lasciare la coppia alle sue effusioni, e continuare le loro peregrinazioni notturne
O magari potrebbero (rischiando di fare la figura dei guardoni) rimanere nei pressi, nella speranza che l'omicida delle coppie si faccia vedere
Tuttavia non succederà nulla, e dopo un'appassionata ora di amore i due si allontaneranno, mano nella mano

Non lontano dal luogo dove si trovava la giovane coppia, i personaggi potranno fare una macabra scoperta
La catena di morte non si è ancora interrotta: un ramo spezzato trafigge la schiena di un adolescente dal viso imberbe, emergendo dal petto come un macabro fiore sbocciato nel sangue. Il corpo inerte penzola, alla guisa di un abnorme frutto, lungo il fusto dell'albero, mentre sul.e rosse ancora calde gocciolano bagnando l umido terreno muschioso.
Ai suoi piedi, inginocchiata, raccolta su sé stessa come una bimba bisognosa di protezione, una fanciulla ossuta vestita solo di una gonna
La camicetta è sull'erba, poco lontano. Benché non siano visibili ferite, la ragazza è immobile
Avvicinandosi, sarà chiaro che il collo le è stato brutalmente spezzato:
la colonna vertebrale emerge dalla carne lacerata sotto la nuca, mentre il capo penzola inerte sulle braccia conserte
Una cupa sagoma sta curva sulla sventurata, volgendo le spalle. D'un tratto si gira, levandosi in tutta la sua statura

Cacciatore di mostri

Alto e magro, con i capelli neri ondulati, che ricadono a ciuffo sulla fronte; il naso pronunciato e le orecchie leggermente a sventola E' ricoperto da un ampio mantello nero, che cela interamente la sua figura; appena visibile sotto la cappa, un giustacuore rosso acceso Una lunga spada e una pistola gli penzolano ai fianco, mentre un cappello a tesa larga gli adombra il viso

La sua professione è cacciare mostri, di ogni tipo: dai servi del Caos che si celano nelle città, dissimulando la loro vera natura, alle creature deformi che vagano nelle lande selvagge I suoi mezzi sono spesso sbrigativi, e qualcuno potrebbe definirli a volte crudeli, ma con i suoi avversari non possono esserci mezze misure. Lo chiamano con molti nomi: inquisitore, cacciatore di streghe, o semplicemente assassino Ma lui preferisce definirsi un indagatore dell'incubo Il suo nome è Caleb

La sua missione è la stessa dei personaggi: scoprire il responsabile delle orrende uccisioni, e distruggerlo

Seguendo la sua intuizione, ha deciso che i delitti dovevano essere collegati da una matrice soprannaturale Conoscendo l'oscura fama della radura delle Tre Pietre, si è diretto là e, trovati i segni della vecchia fossa dove era stato sepolto Julius, stava iniziando a esaminarla quando il suo lavoro è stato interrotto dall'arrivo dei personaggi

Ora è in cerca del colpevole con metodi più diretti, confidando, forse, nel suo straordinario sesto senso

La situazione in cui viene incontrato, tuttavia, potrebbe far nascere dei malintesi (soprattutto dal momento che i personaggi sono piuttosto sprovvisti di colpevoli credibili) Nonostante sia difficile che Caleb attacchi per primo (la sua pazienza ha però un limite...), se aggredito non esiterà certo a difendersi senza sforzarsi troppo in spiegazioni o giustificazioni, starà all'accortezza dei personaggi rendersi conto che quello che hanno di fronte non è l'assassino che stanno cercando Il cacciatore di mostri è comunque disposto a fermare il combattimento in qualsiasi momento, se l'attacco viene interrotto

Caleb

D&D

Guerriero 8° livello, CA -1; pf 58, MV 36m (12m); N°ATT.1; F vedi riquadro; TS G8, ML 11, AM L, Fr 17; In 13, Sg 14, Ds 18; Co 15; Ca 16

WFRP

Witch Hunter

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel

5 69 59 5 4 11 63 3 47 39 44 38 59 38

Skills Concealment-Rural, Concealment Urban, Disarm, Dodge Blow, Follow Trail, Marksmanship, Read/Write, Shadowing, Silent Move Rural, Silent Move Urban Sixth Sense, Spec.Weapon Net, Spec Weapon-Lasso, Spec.Weapon Pistol, Strike Mighty Blow

Possessions Pistola (vedi riquadro), Spada (vedi riquadro), Net, Rope, 4D6 GC

Se i personaggi proveranno a parlare con lui, Caleb racconterà senza difficoltà quello che sta cercando e quali sono le sue supposizioni

Caleb è un solitario, ma se i personaggi insistono, e riescono a dargli l'impressione di non essere degli idioti, acconsentirà a unirsi a loro nella ricerca

LE ARMI DI CALEB

Le [illegible] sono [illegible] piuttosto insolite. La spada è [illegible] di grande potenza, rinvenuta tra le [illegible] di un antichissimo [illegible] di potenziamento [illegible] a [illegible] è [illegible] assorbe e [illegible] è [illegible] efficace contro creature soprannaturali e non-morti (*D&D*: +3 contro creature con meno di 5 dadi vita; *WFRP*: +10 contro creature con meno di 10 punti caratteristica; [illegible] creature del Caos e non-morti). Il suo potere [illegible] è [illegible] sempre [illegible] [illegible] [illegible]

di un gufo imperiale. In lontananza, si ode il pianto di un bambino, portato dal vento. La luna piena sembra toccare le cime degli alberi e inonda con una luminescenza surreale il sottobosco.

D'un tratto, il silenzio totale. Una nuvola cela la luce lunare. Un cespuglio sembra fremere, forse scosso dalla lieve brezza. La nuvola passa, la notte si illumina nuovamente. Due figure incombono sulla coppia di amanti: un uomo robusto, le braccia muscolose e le spalle possenti, con lunghi capelli corvini e una ragazza estie, dalla pe.le ebumea, riccioli rossi che le incorniciano il bel viso. Il loro volto, cadaverico, è attraversato da un espressione di dolore e rabbia. Nei loro movimenti faticosi si manifesta il nascosto decadimento dei loro corpi.

Un attimo di stupore, e poi la furia e la violenza si scatenano. Le due creature si scagliano contro la coppia di personagg., con la bocca spalancata, come assetate di sangue.

Oh pugnale benedetto! Ecco, il tuo fodero è questo: arrugginisci qui dentro, e fammi morire.

EPILOGO

Narra una delle antiche storie che in certe notti senza luna, allorché uno dei bianchi gufi imperiali che popolano il bosco prende a volare da un monolito all'altro, strani e arcani poteri si sprigionano nella radura delle Tre Pietre. Deve essere stato in una di queste notti che Julius è stato sepolto da Finistio e Matteo Capoletti dopo la sua ingiusta morte. Forse è stata Romina, in lacrime su.la spoglia tomba che, con la sua brama di rivedere l'amato, ha attirato su Julius le forze maguche di quel luogo, o forse è stato il desiderio di giustizia del giovane, che lo ha fatto riemergere dalla terra in cui giaceva e tornare, oltre la morte, per vendicarsi del torto subito.

Ma non era certo lo stesso Julius a essersi 'risvegliato', nessuno torna immutato da un viaggio come questo. Afferrata Romina, che si era ingenuamente abbandonata al suo abbraccio, l'aveva scagliata nella tomba e sepolta viva, accomunandola al suo stesso destino, destino che la ragazza aveva seguito fino in fondo: ancora una volta, la magia delle Tre Pietre l'aveva richiamata dall'aldilà, costringendola a camminare ancora, né viva né morta.

I due, di nuovo amanti, avevano la notte stessa consumato la vendetta contro il padre omicida, straziandolo nel suo stesso letto: il vecchio, scambiando i due per fantasmi richiamati dalla propria cattiva coscienza, non aveva quasi reagito.

Da allora, Julius e Romina avevano potuto continuare ad amarsi, ma a un orribile prezzo: solo uccidendo una coppia al culmine della passione potevano far nuovamente affluire nei propri corpi non-morti l'energia vitale che gli consentiva di placare il proprio desiderio di amore. Questo effetto, purtroppo fugace, trasformava fisicamente e psicologicamente i due, facendoli ritornare com'erano in vita.

Quando Julius e Romina (spacciandosi per Romeo e Giulia) avevano incontrato per la prima volta i personaggi, avevano

appena consumato l'efferato omicidio dei due ragazzi, i cui corpi giacevano poco lontano. Nel secondo incontro, l'energia acquisita in questo crudele atto era ormai consumata, e le due infelici creature erano di nuovo desiderose di morte.

E' a questo punto che avviene il selvaggio attacco ai personaggi: la coppia combatterà fino alla totale distruzione. Julius e Romina non temono la morte, purché possano andarsene insieme: se uno dei due viene ucciso, l'altro smetterà di attaccare e abbraccerà teneramente l'amante; dopo poche parole, incomprensibili tra i singhiozzi, si scaglierà in un ultimo, assalto suicida. Se anche i personaggi dovessero venire tutti uccisi, la creatura, rimasta sola, non esiterà a porre fine alla propria infelice esistenza.

A questo punto, i giocatori potranno cercare di trarre le loro deduzioni su ciò che è accaduto, basandosi sui pochi elementi a loro disposizione. Lasciategli il gusto di fare congetture: non c'è nulla di male se un certo alone di mistero permane sulla vicenda. Caleb L potrà aiutare con alcune personali considerazioni.

«Immaginavo che la radura delle Tre Pietre avesse poteri soprannaturali, e ora capisco la loro vera natura. Ecco come mai quella tomba era vuota: chi vi era sepolto è ritornato dalla morte, e forse sono proprio gli sciagurati che abbiamo qui di fronte.»

Non potrà comunque dire di più, anche perché sulla storia dei Capoletti ne sa probabilmente molto meno dei personaggi.

Se i corpi dei due giovani vengono riportati in città, o alla villa dei Capoletti, verranno naturalmente riconosciuti. Tutti pensavano che Julius e Romina fossero scomparsi, e pertanto sarà piuttosto difficile per i personaggi rendere credibile lo svolgimento dei fatti. Renzo Capoletti sosterrà che Julius era certamente un assassino, ma si rifiuterà fermamente di credere a storie di non-morti, definirà Caleb (se c'è) «un ciarlatano» e i personaggi «degli idioti», se sosterranno una tesi del genere. Matteo Capoletti non dirà nulla, neanche di fronte alle domande più insistenti. Sarà una delle donne della servitù, il mattino successivo, a trovare il suo corpo penzolante, impiccato nella sua stanza: il segreto rimorso, la consapevolezza di essere stato complice nella tremenda tragedia della sorella e del suo amato hanno spinto il povero Matteo a unirsi, nel silenzio della notte, al resto della sua famiglia.

Può la vendetta essere spinta oltre la morte?

JULIUS E ROMINA

L'apparenza spesso inganna, e i bei lineamenti e i corpi scultorei di Julius e Romina celano, dietro il velo illusorio della normalità, la loro natura di non-morti. In parte per effetto degli arcani poteri che li hanno riportati in vita, in parte grazie all'energia vitale delle loro sfortunate vittime, si sono mantenuti esteriormente intatti, ma i processi putrefattivi si sono solo completamente arrestati, come sarà orribilmente chiaro non appena verranno colpiti in combattimento. Appena una lama morderà, spaccandola, la loro carne, nauseabondi sieri e cadaverche viscere emergeranno dalla ferita, rivelando indiscutibilmente la loro vera natura.

La trasformazione che hanno subito ha reso i due giovani forti in modo sovrumano, e praticamente insensibili a tutte le ferite, tranne quelle talmente gravi da amputare o rendere inutilizzabile un arto. In *D&D*, Julius e Romina sono suscettibili solo alle ferite delle armi da taglio, e solo colpi che infliggano almeno 6 danni danneggiano le creature; un colpo che infligga meno di 6 danni è ignorato totalmente. In *WFRP*, considerare efficaci solo colpi critici che si riferiscano ad amputazioni o distruzioni totali di parti del corpo (in genere, quelli da 14 a 16). Inoltre, la normalità del loro aspetto e l'improvvisa violenza del loro attacco fanno sì che i due ottengano sempre un round di sorpresa.

Julius

D&D

CA 2, DV 8; pf 48, AT 2, F 1-10; MV 36m (12m); TS G8, ML 12, AM C

Immune a incantesimi di sonno e charme. Quando viene ferito la prima volta, i personaggi devono fare un tiro con D20 sotto la Saggezza o fuggiranno inorriditi. Colpi che infliggono meno di 6 pf sono ignorati.

WFRP

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	50	21	6	5	12	34	2	21	21	34	31	31	35

Causa Fear. Immune a tutti gli effetti psicologici.

Romina

D&D

CA 2, DV 6, pf 36, AT 1, F 1-10; MV 36m (12m), TS G6; ML 12, AM C

Poteri speciali come Julius.

WFRP

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	21	4	5	11	34	1	21	21	31	26	33	39

Causa Fear. Immune a tutti gli effetti psicologici.

Le citazioni all'inizio di ogni capitolo sono tratte da *Romeo e Giulietta*, di W. Shakespeare, in *Teatro*, vol. I, Ed. Sanson.

Per giocare questa avventura è necessario possedere le regole di **DUNGEONS & DRAGONS** ® o di **WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY** ©

L'ideazione del sistema di gioco di **DUNGEONS & DRAGONS** ® è una proprietà intellettuale esclusiva della TSR Inc. © 1991 Edizione italiana di **DUNGEONS & DRAGONS** ® Editrice Giochi

L'ideazione del sistema di gioco di **WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY** © è una proprietà intellettuale esclusiva della Games Workshop Ltd.

PER NON PERDERE NESSUN NUMERO DI **KAOS**
LA SOLUZIONE GIUSTA E':

ABBONARSI!

GLI ABBONATI A **KAOS** RICEVERANNO A CASA PROPRIA LA RIVISTA E SARANNO SICURI DI NON PERDERE NESSUN NUMERO

GLI ABBONAMENTI A **KAOS** SONO DI DUE TIPI

ANNUALE

12 NUMERI PER LIRE 60 000

BIENNALE CON DONO

24 NUMERI PER LIRE 120 000

MODALITA' DI ABBONAMENTO:

INVIARE UN VAGLIA POSTALE ORDINARIO PER IL PREZZO DEL TIPO DI ABBONAMENTO DESIDERATO A: GRANATA PRESS SRL VIA MARCONI, 47, 40122 BOLOGNA, RICORDANDOVI DI SPECIFICARE IL VOSTRO NOME, COGNOME E INDIRIZZO

ATTENZIONE!

VI RICORDIAMO CHE, PER RAGIONI AMMINISTRATIVE, **NON** SI ACCETTANO VAGLIA TELEGRAFICI

CRONACHE DELLA LUNA NERA

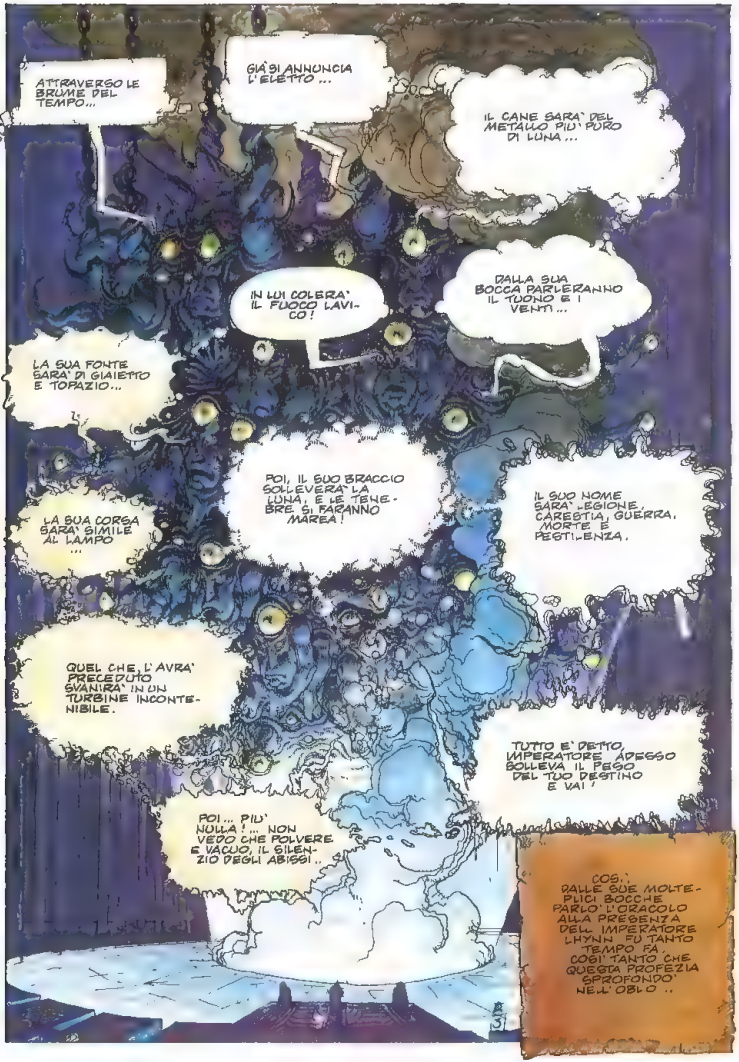
ATTO I° IL SEGNO DELLE TENEBRE PARTE PRIMA

Abbandonate momentaneamente le *Leggende delle contrade dimenticate* (saga che riprenderemo fra qualche numero) vi presentiamo la prima parte del *Segno delle tenebre*, primo atto di un'altra interessante saga di produzione francese, le *CRONACHE DELLA LUNA NERA*.

Da segnalare subito l'autore dei testi, François M. Froideval, noto autore di adventure game, giochi di ruolo d'oltralpe (i veterani si ricorderanno alcuni suoi mitici moduli apparsi su "Casus Belli"). Il nome è una garanzia. I disegni sono opera di un giovanissimo, il poco più che ventenne Olivier Ledroit. Non lasciatevi ingannare da alcuni tentennamenti visibili in questo primo episodio, vi assicuriamo che quello che seguirà è sicuramente all'altezza della situazione.

AL CENTRO DELL'IMPERO STAVA L'ORACOLO A TUTTI PARLAVA LA MASCHERA DI PIETRA, MA UNO SOLO POTEVA SCORGERE IL SUO VERO VOLTO. E, QUEL GIORNO, QUELL'UOMO ERA ARRIVATO...
ORACOLO! IO SONO.
LO SO... L'IMPERATORE! E VUOI CONOSCERE I DESTINI DEL TUO REGNO
ALLORA ASCOLTA, MORTALE...
BRRROOOOOOM!

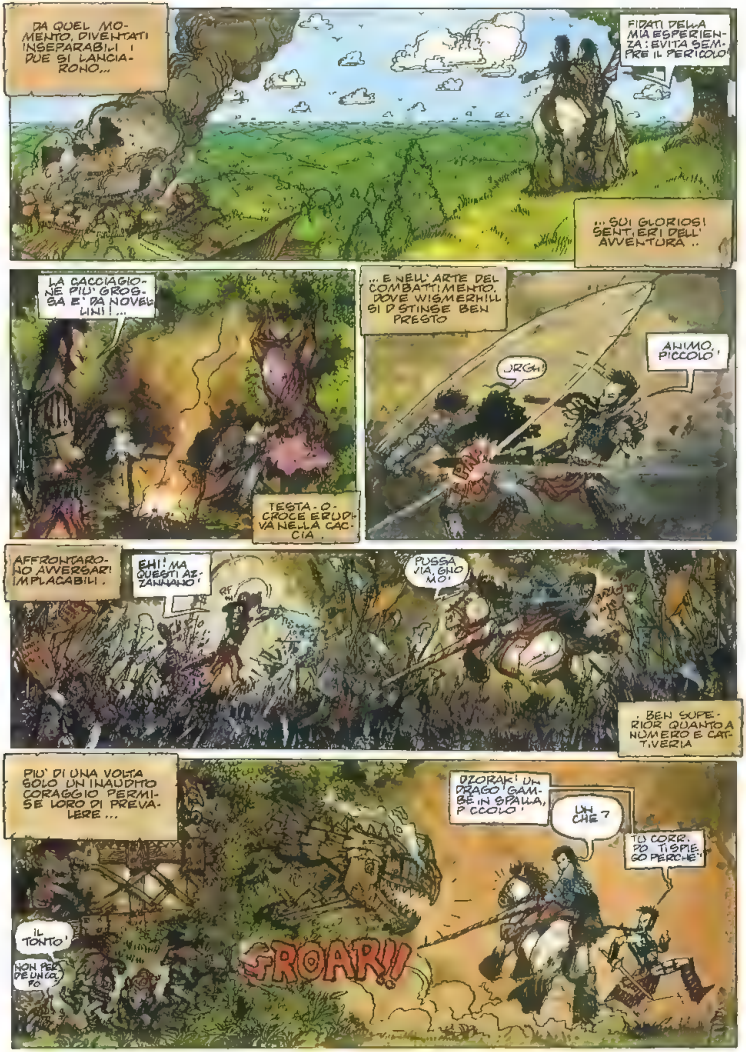
IL NODO DELLE PROBABILITA' SI STA FORMANDO..


ATTRAVERSO LE BRUME DEL TEMPO...
GIÀ SI ANNUNCIA L'ELETTO...
IL CANE SARA' DEL METALLO PIU' PURO DI LUNA...
DALLA SUA BOCCA PARLERANNO IL TUONO E I VENTI...
IN LUI COLERA' IL FUOCO LAVICO!
LA SUA FONTE SARA' DI GIALLETTO E TOPAZIO...
POI, IL SUO BRACCIO SOLLEVERA' LA LUNA, E LE TENEBRE SI FARANNO MAREA!
IL SUO NOME SARA' LEGIONE, CAREBTIA, GUERRA, MORTE E PESTILENZA.
LA SUA CORSA SARA' SIMILE AL LAMPO ...
QUEL CHE, L'AVRA' PRECEDUTO SVANIRA' IN UN TURBINE INCONTENIBILE.
TUTTO E' DETTO, IMPERATORE ADESSO BOLLEVA IL PESO DEL TUO DESTINO E VAI
POI... PIU' NULLA!... NON VEDO CHE POLVERE E VACUO, IL SILENZIO DEGLI ABISSI..
COSI', DALLE SUE MOLTEPLICI BOCCHE PARLO' L'ORACOLO ALLA PRESENTA DELL IMPERATORE LHYNN FU TANTO TEMPO FA COSI' TANTO CHE QUESTA PROFEZIA SPROFONDO' NELL'OBLO ..

TRENT'ANNI SONO PASSATI...
HHH...
...AAARK!
SLARK!
VITTORIA! IL MOSTRO E' SPACCIATO!
4

TANTE SCUSE, PICCOLO, MA HO TROPPA FAME!
EHI, NO! ASPETTI...
OHI! SI SCATENA IL GIOVINETTO!
Aspetta un momento, testa-o-croce! Il ragazzo va ben di più! Un volume consigliato, Rm Fourrami, su...
MMH... PERCHE' NO? MOLTO LIETO, PICCOLO...
MI CHIAMO TESTA-O-CROCE! CI METTIAMO A TAVOLA?
EHM... SE INSISTE...
GNAM! GLOB! EHI! LASCIA RIPOSARE LA TUA LAMA EH?!
SEI RIUSCITO SIMPATICO ALLA MIA SPADA, QUINDI PIACI ANCHE A ME! ALLORA, SIAMO AMICI?
UHM... BENE, D'ACCORDO...
MA SI' MANGIA, DAI! UNA PANCIA PIENA...
...RASSERENA LO SPIRITO!
NON HO PIU' UNA GRAN FAME, TEMO.
STAI SCHERZANDO? LE EMOZIONI FANNO VENIR FAME! COME FAI, DI NOME?

IL MIO NOME? ... A DIRE IL VERO NON CE L'HO.
NON HAI UN NOME? PROPRIO BIZZARRO.
TE LO GIURO! NON ME L'HANNO MAI DATO.
MA SAI ALMENO DA DOVE VIENI?
QUESTO SI' SI CHIAMAVA WHISPER HILL SONO MORTI TUTTI LAGGIU', E IO SONO PARTITO.
... WHISPER HILL ... LA COLLINA DEI SUSSURRI ... GLI ELFI DIREBBERO "WHIGMERHILL"! E' PIU' MUSICALE. TI PIACEREBBE COME NOME?
TANTO PIU' CHE SEMBRA CHE IO SIA MEZZO ELFO! E TU, PERCHE' TI CHIAMI TESTA-O-CROCE? C'E' UN MOTIVO?
ADESSO MI SPIEGO, PICCOLO...
Nephier per servirti, Wismerhill! Dolore e distruzione su tuoi nemici!
Bephen, per servirti, Wismerhill! che la pace sia con te!
TI PRESENTO I MIEI DUE ANGELI CUSTODI, PICCOLO
DUE SPADE, UNA BENIGNA, UNA MALVAGIA! IL MIO CARATTERE MOSTA A SECONDA DI QUELLA CHE SFODERO... HAI CAPITO?
EHM.. SI'!
CERTUNI HANNO DETTO CHE ESSE MI DOMINAVANO, MA ORA LO STANNO RACCONTANDO AI VERMI CHE LI DIVORANO
ECCO, SAI TUTTO! ANDIAMO A DORMIRE, LA STRADA DOMANI SARA' LUNGA!
UHM... DORMIRO' TRANQUILLO...


DA QUEL MOMENTO, DIVENTATI INSEPARABILI I DUE SI LANCIARONO...
FIDATI DELLA MIA ESPERIENZA: EVITA SEMPRE IL PERICOLO
...SUI GLORIOSI SENTIERI DELL'AVVENTURA..
LA CACCIAGIONE PIU' GROSSA E' DA NOVELLINI!...
TESTA-O, CROCE ERUPPE NELLA CACCIA.
...E NELL'ARTE DEL COMBATTIMENTO, DOVE WISMERHILL SI DISTINSE BEN PRESTO
ANIMO, PICCOLO!
URGH!
AFFRONTARONO AVVERSARI IMPLACABILI.
EH! MA QUESTI AZ-ZANNALO!
PUSSA VIA GHIMO!
BEN SUPERIORI QUANTO A NUMERO E CATTIVERIA
PIU' DI UNA VOLTA GOLO UN INAUDITO CORAGGIO PERMISE LORO DI PREVALERE...
OZORAK! UN DRAGO' GAMBE IN SPALLA, PICCOLO!
UH, CHE?
IO CORRO, TU SPIEGO PERCHE'.
IL TONTO!
NON PER DE UNGO, FO
FROAR!!

FECERO MOLTI INCONTRI AVVINCENTI...
SATE GENTILE SI VOSSIGNORI
ABBIATE PIETÀ DI UN POVERO MUTO
TIEH, ECCO L'ELEMOSINA
EH!, NON PER DIAMO TEMPO
DOVREMMO SCUSARCI, ALMENO
VORRAI DIRE FILARCELA E TIEHI D'OCCHIO I SOLDI!
ANCORA BATTUTO, PICCOLO
NON DEL TUTTO!
E SEMPRE S. ADDESTRATO ALLA SPADA..
COME SAREBBE "NON DEL T..
AAAGH!
IDIOTA! T'AVEVO DETTO DI SPEGNERE LA SPADA MENTRE CI ALLENIAMO
AH AH! SONO VERAMENTE DESOLATO
INTERESSEREBBERO A LOR SIGNORI LE MIE MODESTE MERCANZIE?
NO, GRAZIE!
E NON PERDEVANO MAI OCCASIONE DI INCREMENTARE IL LORO PATRIMONIO
MI HANNO LASCIATO IL BARILE.. MA PER VENDERLO...
MA OGNI BELLA COSA HA UNA FINE, E COSÌ UNA SERA...
PRONTO? AVANTI... ALORA!
AAAH
8

DAGLI AL NEMICO!
SENZA QUARTIERE.
DI QUA, CARINE!
SPERO CHE TI PIACCIA IL FOLAME, PICCOLO!
EHM... TEMO CHE NON MANGEREMO SOLI...
GUARDA, GUARDA! LADRI! DI POLLI! GHORGHOR BEY AVRA' DI CHE SVAGARSI!
GHORG? OH NO!!!
QUESTO E' IL VOSTRO GIORNO SFORTUNATO ABBIAMO APPENA CONQUISTATO L VILLAGGIO
E QUINDI SONO I POLLI DI GHORGHOR BEY QUELLI CHE AVETE RUBATO
E GHORGHOR BEY NON AMA SUBIRE LADROCINII!
CERTO CHE NO.
PORTATEM CI ALLORA
MA CHI E' GHORGHOR BEY?
...UN GAGGO DI ROGNE IN VISTA, PICCOLO!...

AGGHIACCIANTE MEZZO-OGRE DALLA FORZA DI UN TITANO, GHORGHOR BEY SEMINAVA DISTRUZIONE ALLA TESTA DELLA SUA ORDA DI PREDATORI ASSETATI DI SANGUE...
LA SOLA VISTA DELLA SUA COLOSSALE CAVALCATURA, FUGGITA DA ERE DIMENTICATE BASTAVA A PIETRIFICARE DAL TERRORE I PIU' ARDITI CAVALIERI ALLE SUE SPALLE LASCIAVA SOLO CENERI E CADAVERI..
NESSUN SIGNORE DELLA GUERRA OSAVA AFFRONTARE IL SUO PICCOLO ESERCITO PERCHE' ESSO NON ERA MAI STATO BATTUTO. ANCHE IN SENO ALLE FORTEZZE RITENUTE INESPUGNABILI, CORREVA UN BRIVIDO DI TERRORE AL SUO AVVICINARSI ...
E ORA I NOSTRI SVENTURATI PREDONI, WISMERHILL E TESTA-O-CROCE ERANO CADUTI PROPRIO NELLE SUE GRINFIE !!
10

SILENZIO, CANI! ALLORA, SI OSA PORTARE OFFESA A GHORGHOR BEY...?!
ECCO DUE CHE PROVAVA NO A DERUBAR. TI, GHORGHOR!
MA.. NOI VOLEVAMO SCLAMENTE
STATE PER PENTIR. VENE! BUTTATELI NELLA GABBIA!
CERTO, CAPO!
QUA LE ARMI! E OGNUN IN GATTA-BUIA!
CLONG!
VEDIAMO UN PO' QUEL LA SPADA!
ECCO, CAPO!
CRACCHI! CRASSSH!
SMI-PATICO STU-ZICADENTI.
E MA ANCHE UN CERTO CARATTERI-NO!
GUARDA DOVE SIAMO FINITI!
NON TI SCOM-PORRE E GUARDA
NEPHER! NEPHER! QUI!
NOW
AH! O... COGLIO-NE!
SLOPP
ALL' OPERA!
NON VI PRELL-PERETE GIO-CO DI ME! LARGO, SAC-CHI DI LARVE!
GUARDIE, AC-CIUFFATEMI QUEI MALA-LI!
ALLORA, SI VA A SPASSO?
AHI, E' ANDATA MALE.
UHM.. ASPET-TA ORA SI FA-CCIA TUTTO
AHEM-HE
ECCO QUA! CI TENEVO A REGI-STRARLE
TROPPO GENTI-LE

A NOI DUE, LUCI DEI MIEI OCCHI! FATE LE BRAVE, SE NO...
CLAV
CLONG
POSSO CONTARE, BUFALO! BETH! NETH! A ME!
SNAP
EH, EH, EH!
DZORAK!!
HAI PERSO QUALCOSA, GHORGHOR?
VA AVANTI ANCORA MOLTO IL GIOCHETTO?
GRRR! APRESSO TI.
SI POTREBBE.
...VOGLIO ARRUOLARE NELLA MIA MASNADA! MI PIACI!
BENE, VI ARRUOLO ENTRAMBI.
IO MI CHIAMO TESTA-O-CROCE, E LUI E' WIGMERHIL.
BEH, FATTO!
NON AVETE PAURA DI NIENTE, E CIO' MI PIACE! ECCO, VI DO PERGINO IL PERMESSO...
...DI CHIAMARMI GHORGHOR CHE VE NE PARE?
PERFETTO, GHORGHOR!!! PERFETTO!
BISONTE PER GLI AMICI.
TE, CHI TI HA CHIAMATO?!
...HIO
ASCOLTATEMI TUTTI! BRINDIAMO IN ONORE DEI NOSTRI DUE NUOVI COMPAGNI DI BATTAGLIA!
VIVA GHORGHOR!
VIVA I DUE NUOV
BRAVO
BRAVO
URRA
HIPS
NATALE
VIVA GHORGHOR
VIVA I NUOVI
PROSIT
BOLDOR
GREDO
E COSI' I NOSTRI EROI GIUNGERANNO ALLA TEMIBILE TRUPPA DEL TEMIBILE GHORGHOR BEY.
19

DURANTE LE SOSTE PER IL VETTOVAGLIAMENTO, L'ACCAMPAMENTO ERA IMMERSO IN UN INGANNEVOLE CALMA
TUTTI VIVEVANO IN ARMONIA SOTTO L'INCONTESTATA AUTORITA' DI GHORGHOR BEY
POI, UN GIORNO...
CLOUP
CHI E' LA' ?
CRAK!
TU MI SPIAVI ? PREPARATI A UNA LEZIONE !
UH.. SCUSA, FEIDREIVA !...IO... NO!... MA, DIMMI... NON SEI QUI PER DIVERTIRTI DA NOI ?!
NON MI VORRAI DIRE ? NON HAI MAI VISTO UNA DONNA NUDA ??
MA, NO!
13

PICCOLO BUGIARDO!
SSTONK
PFUI!
VIENI QUI!
PERCHE', POI?
MI SA CHE FINIRO' PER CREDERTI...
MI TROVI BELLA?
MM... SI'
SPOGLIATI, CHE TI INSEGNO UN GIOCO!
VERAMENTE?
AH-AH! MI PIACCIONO I GIOCHINI

IN PIEDI, WIS! METTITI L'ARMATURA!
CHE SUCCEDE?
DEVI COMBATTERE! MERITATI LA PAGA!
SBRIGATEVI. ANDIAMO!
IL MIO ELMO! PRESTO!
SI PARTE. TRA UN'ORA! I LAVATIVI SARANNO GIUSTIZIATI.
OH, CHIEDO SCUSA.
ME LA PAGHERAI, CANE!
TORCI UN CAPELLO AL MIO UOMO E UCCIDERÒ LA TUA TESTA COME PENDAGLIO!
EHM... DESOLATO.
ALLORA, HA DOMATO IL NOSTRO PRAGO, VEDO
GA-REBBE A P.RE...?
KAI !!!
AH AH! AGLI ORDINI, CAPO!
TU PENSA ALLE TUE TRUPPE, PIUTTOSTO!
AL FINE, L'ORMAI FORMIDABILE ESERCITO SI MISE IN MOTO. IL DESTINO ERA IN MARCIA, E WISMERHILL AVANZAVA AL SUO FIANCO...

DUE GIORNI DOPO, UN MESSAGGERO ARRIVO' ANNUNCIANDO A GHORGHOR BEY CHE UN SIGNOROTTO DEL LUOGO GLI PROIBIVA IL TRANSITO. IL MESSO FU GIUSTIZIATO SUL POSTO E GHORGHOR SI MISE IN MARCIA PER AFFRONTARE IL NEMICO.
CAAARICAAA !!!!
VITTORIA!
FU LA PRIMA BATTAGLIA DI WISMERHILL

-CONTINUA-

TIRO CON... L'ORCO?

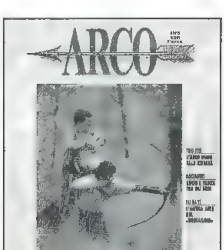
UN GIOCO DI RUOLO CON L' ARCO

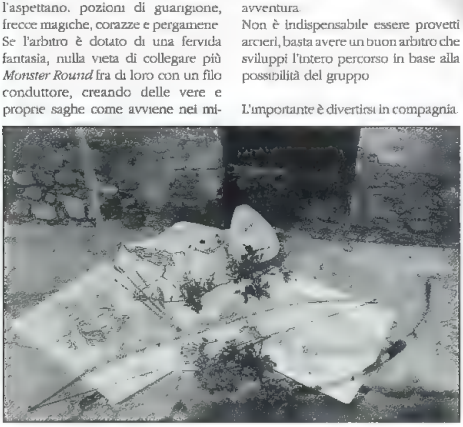
di Andrea Armieri

Nel nostro paese il tiro con l'arco, sicuramente uno degli sport più antichi conosciuti dall'uomo, è in crescente espansione grazie al continuo prodigarsi delle due federazioni italiane: la F I T.A. (Federazione Italiana Tiro con l'Arco) e la F.I.AR.C (Federazione Italiana Arcieri tiro da Campagna).
Per iniziativa della compagnia degli **Arcieri YR-Greentime**, affiliata alla F I AR.C. (sicuramente la federazione di arceria più aperta a questo tipo di iniziat.ve) è nato il *Monster Round* (il termine 'round' è da sempre stato usato per definire le gare a più bersagli)
Questo 'gioco di ruolo' con l'arco, assieme al suo regolamento, è scaturito dall'esigenza di un gruppo di arcieri e giocatori di GdR di ricreare le atmosfere e le ambientazioni delle avventure fantasy tramite l'attività pratica di tiro con l'arco
Questa attività ludico/sportiva ha subito riscosso, ovviamente, un'entusiastica approvazione presso numerosi gruppi di arcieri appassionati di storia medievale e di letteratura epica, che hanno trovato nel *Monster Round* un'alternativa alle solite competizioni a punteggio
Il *Monster Round* non ha l'obiettivo di sfruttare il sentimento competitivo tra arcieri ma, come in ogni GdR, di sviluppare un sentimento di amicizia e unione fra avventurieri
Esso riesce infatti a portare in uno sport prettamente individuale come il tiro con l'arco i concetti gemelli di spirito di gruppo e di gioco di squadra
Per un *Monster Round* è necessario un arbitro che, regolamento alla mano, studi sulla carta e poi metta in pratica un percorso con diversi bersagli distribuiti in un territorio, possibilmente boscoso. Il bosco crea infatti la giusta atmosfera e presenta varie difficoltà che non si riscontrano nel tiro in campo aperto
Il gruppo, cinque o sei arcieri più l'arbitro, parte da un bersaglio conosciuto che si dovrà tentare di 'uccidere' per accedere al bersaglio successivo
Sia i bersagli che gli arcieri hanno all'inizio del percorso, un numero prestabilito di punti ferita'
I bersagli, su cui gli arcieri devono scagliare necessariamente 3 frecce ogni round di combattimento, hanno ovviamente fattezze mostruose basilischi, draghi, grifoni e altre creature
Ogni freccia che colpisce nelle aree vitali provoca un danno, espresso in punti ferita, variabile a seconda della parte del corpo colpita. Ogni freccia che invece manca il bersaglio permette al mostro di contrattaccare danneggiando l'arciere
Quanti punti ferita possiedano i mostri' e quali sono i danni da loro provocati sono valori decisi dall'arbitro e regolarmente segnati nella descrizione dell'avventura
Proprio grazie a tali variabili ogni avventura può essere correttamente bi

lanciata rispetto all'abilità degl. arcieri coinvolti.
Quando un 'mostro' termina i propri punti ferita si considera morto e il gruppo, recuperate tutte le frecce e gli eventuali tesori che l'antagonista possedeva, può proseguire verso il bersaglio successivo.
Può anche succedere che sia un arciere a finire i propri punti ferita, in questo caso la sua partecipazione sarà purtroppo terminata
L'ubicazione del secondo bersaglio può essere conosciuta (l'arbitro accompagna i superstiti) oppure celata dietro prove di abilità, orientamento, enigmistica, traduzione di antichi scritti, o consultazione di mappe
Questo nuovo modo di vivere le avventure può anche porre i partecipanti di fronte a problemi pratici, come trovare il giusto sentiero nel bosco, distinguere una sagoma in distanza e altri, che risultano troppo astratti nel comodo salotto di casa.
Fondamentalmente il gruppo deve superare tutti i bersagli predisposti dall'arbitro o 'morire' nel tentativo di terminare la missione
Ovviamente, un buon arbitro arricchirà il suo percorso-avventura con 'oggetti magici' che possano aiutare il gruppo a superare i 'mostri' che l'aspettano, pozioni di guarigione, frecce magiche, corazze e pergamene
Se l'arbitro è dotato di una fervida fantasia, nulla vieta di collegare più *Monster Round* fra di loro con un filo conduttore, creando delle vere e proprie saghe come avviene nei migliori GdR. I giochi di ruolo tradizionali sono generalmente attività casalinghe prettamente invernali, che tendono a cedere il passo ad altre da svolgersi all'aperto durante la bella stagione; il *Monster Round* permette di vivere le nostre avventure pur godendo dei benefici di una giornata all'aria aperta
Inoltre, dopo aver scagliato oltre un centinaio di frecce ed essersi spostati su terreni disagevoli, si sente veramente la piacevole stanchezza fisica che dovrebbe sempre accompagnare la fine di una difficile e appassionante avventura
Non è indispensabile essere provetti arcieri, basta avere un buon arbitro che sviluppi l'intero percorso in base alla possibilità del gruppo

L'importante è divertirsi in compagnia





PER CHI VOLESSE SAPERNE DI PIU'

Se il tiro con l'arco vi affascina e volete approfondire l'argomento, la miglior fonte d'informazione è sicuramente la rivista "Arco" Nata nel 1989, "Arco" (40 000 copie, 10 numeri all'anno), è l'unica pubblicazione specializzata del settore e si occupa di tutte le diverse discipline del tiro con l'arco, dal tiro olimpionico a quello da caccia, con articoli tecnici e di cultura e riporta le cronache di tutti i maggiori avvenimenti agonistici
"Arco" si riceve solo per abbonamento annuale, inviando un vaglia di L. 30 000 a **Greentime srl**, Via Barberia 11, 40123 Bologna
Per coloro, invece, che sono rimasti folgorati dall'idea di partecipare a un *Monster Round*, imparando così la disciplina del tiro con l'arco, vi consigliamo di rivolgersi ai comitati regionali della F.I.A.R.C.

Comitato Regionale Emilia Romagna
Vladimiro Trimarco, Via Galliera 41, 40121 Bologna, tel. 051/236819

Comitato Regionale Liguria
Francesco Pachi, Via Albisola 97 B, 16162 Genova, tel. 010/713050

Comitato Regionale Lombardia
Zeno Fedeli, Via Del Caravaggio 2, 20144 Milano tel. 02/4818358

Comitato Regionale Piemonte
Riccardo Annali - Cart. Valsesia, C.so Roma 103, 28021 Borgomanero (NO), tel. 0322/844580-845873

Comitato Regionale Toscana
M. Berti - Polisportiva Audace, Via Di Salviano 53, 57124 Livorno, tel. 0586/803960

Comitato Regionale Triveneto
Romeo Sanna, Via Col di Moschin 33, 36061 Bassano Del Grappa (VI), tel. 0424/33018

Comitato Regionale Lazio - Abruzzo - Campania
Roberto Nigido, Via Sestrese 5, 00100 Roma, tel. 06/3314993 Abitanti in Bologna e provincia possono telefonare direttamente a

Gruppo YR - Greentime
Graziano Corazza, tel. 051/417924

RAPPORTI DI GUERRA: EUROPEAN GEN-CON '91

a cura della G E F O I
(Gaming Expedition Force of Italy)

Ma come? Non sapete cos'è la "GEN-CON"?
Si tratta della più grande convention di giochi di ruolo del mondo, organizzata dalla TSR, la casa editrice americana creatrice di *Dungeons & Dragons*
Prende il nome da Lake Geneva, Wisconsin, USA (non Svizzera!), dove più di 6000 appassionati si danno appuntamento ogni anno ai primi d'agosto La TSR ha deciso di organizzarne la controparte europea, la "European GEN-CON"
Dopo aver scelto, in base a svariate considerazioni (non ultima quella economica), quale delle due manifestazioni visitare, giovedì 14 novembre la G E F.O I., piccola ma agguerrita 'task force' di entusiasti giocatori italiani, parte alla volta di Camber Sands.

Il posto
Bisogna dire che gli organizzatori avrebbero potuto scegliere un luogo un po più raggiungibile Camber, località balneare dell'Inghilterra meridionale, è a quasi cinque ore dall'aeroporto, per via dei cambi multipli cui si è soggetti (cinque, per la precisione)
Per questo motivo, noleggiamo una Clio e partiamo. Dopo varie (otto) deviazioni sbagliate, raggiungiamo Camber Cavoli
E' il paradiso dei giocatori. si tratta di un centro estivo per le vacanze con tre sale separate, grandi, piene di tavoli e giocatori, ciascuna col proprio bar; troviamo anche due ristoranti self service, un supermarket, uno spazio vendita gestito da quattro negozi e tanti bungalow privati.
Dove lo troviamo in Italia un posto così?
Non sono mancate, peraltro, le spiacevoli sorprese: infatti solo il giorno dopo, mentre con amarezza ci scostavamo uno strato di brina da barba e capelli, abbiamo scoperto che il contatore della luce andava a moneta (sì, proprio come un videogame), e il riscaldamento era elettrico... Al mondo non si smette mai d'imparare! Tutto ciò ha fatto guadagnare alla convention l'appellativo di "Crio GEN CON" (c'erano pure le T-Shirts col pinguino!)

Il panorama britannico
Come primi passi abbiamo tastato il polso alla situazione ludica locale, facendo quattro chiacchere con i 'colleghi'
Anche se geograficamente abbastanza vicino a noi, il mondo dei giochi britannico è lontano anni luce
Si parla di più di 4 000 000 di giocatori di ruolo e 1.000.000 di giocatori di wargames e boardgames (stime in Italia: 150 000 e 20.000)
Non pensiamo poi neppure alle dimensioni del gioco da tavolo tradizionale (tipo *Monopoli*), veramente enorme. L'affinità linguistica con gli Stati Uniti aiuta, ma si tratta certamente di un popolo storicamente più attratto del nostro dal gioco in quanto tale. Tra i GdR, i più giocati risultano *AD&D* in tutte le sue varianti, *Cthulhu*, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *Traveller*, *Cyberpunk* e *Cyberspace*, *Runequest*, più o meno in quest'ordine. Al contrario di noi, la maggior parte dei giocatori tende a conoscere e a giocare con un grande numero di sistemi, raramente si trovano i 'super specialisti'

Il gioco
Uno di noi ha avuto l'occasione di arbitrare una partita del torneo di *Advanced Dungeons & Dragons*
L'avventura era alquanto bruttina, sei incontri in sequenza senza alcun legame con la storia dei personaggi, molto EUMATE (**E**ntra, **U**ccidi **M**ostro, **A**rraffa **T**esoro, **E**sci, acronimo popolare di origine fiorentina [1988?]), e mappe tanto malfatte quanto inutili I personaggi, tutti intorno al 13° livello, se la vedevano contro orde di milizieni di livello 0 Nessuna possibilità di scelta da parte dei giocatori Sistema di punteggio dubbio Sarà, ci siamo detti ma per il torneo europeo per eccellenza ci aspettavamo un minimo di sforzo in più
Sorprendentemente, alla prova dei fatti, il gioco è risultato assai piacevole, merito soprattutto dei giocatori che si erano iscritti, più che per vincere, per divertirsi. In questo, purtroppo, gli inglesi ci danno 10 a 0. E poi, anche dal punto di vista squisitamente tecnico, non è neppure possibile un confronto: tutti sanno bene le regole, ma non si fanno schiavizzare da esse. Speriamo di raggiungerli in fretta...

Comunque, in generale, gli inglesi giocano grosso modo come noi, sebbene con una più spiccata tendenza alla distruzione (in gergo 'hack'n'slash', taglia e affetta), mentre da noi, ultimamente, si tende a giocare avventure più discorsive e incentrate sulla trama

Attività collaterali

Oltre ai tornei e alle partite libere, c'era un gran fiorire di attività. La Small Furry Creatures Press, per esempio, organizzava una partita di *En Garde!*, gioco postale ambientato nella Francia de *I Tre Moschettieri*, in tempo quasi reale e gestita da computer; l'iniziativa ha riscosso moltissimo successo

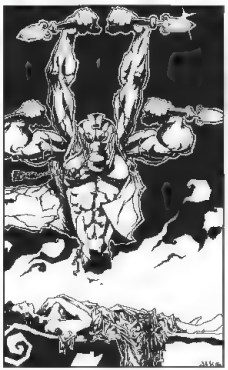
Di fianco, alcuni scozzesi gravano un video Trash-Cyberpunk

Altrove, la Mechforce UK organizzava partite di un campionato britannico di *Battletech*, raccogliendo iscrizioni a destra e a manca

Al piano di sopra c'erano i demo di alcuni videogame della US Gold, poi dimostrazioni di *Eurorail*, *Dungeons & Dragons* con il dungeon costruito in tre dimensioni, un torneo di *Battlesystem*.

E, infine, seminari (!) con spiegazioni di regole di nuovi giochi e della filosofia degli stessi.

Da notare la mancanza del gioco di ruolo dal vivo. Probabilmente aspetteranno una stagione più clemente per uscire allo scoperto



In definitiva, era piuttosto difficile annoiarsi, a patto di avere un minimo di senso d'iniziativa

Noi abbiamo comunque contribuito organizzando il "1° European Grass Open", torneo basato sul gioco di carte *Grass* , vinto da Frank Carver (UK)

L'asta

La cosa che ha sconvolto di più noi inviati italiani è stata l'asta

Normalmente si ritiene di trovare a un'asta oggetti rari, oppure usati e a un prezzo conveniente

Niente di tutto questo. I due animatori della serata (Tim Brown, creatore di *Dark Sun* uno dei più recenti supplementi per *AD&D* e William Conners, altro designer di lunga data) sono abilmente riusciti a vendere giochi usati, gadget, tazze con orsacchiotti, in enormi quantità e soprattutto a prezzi esorbitanti

C'erano più di trecento oggetti all'asta, e solo tre sono rimasti invenduti

Tra le vendite più scandalose ricordiamo

* Ritratto del proprio personaggio da parte di Gerald Brom, disegnatore dell'intera linea *Dark Sun*: £.110 (L.242 000)
* Vendita del gioco di *Twin Peaks* , veramente orrendo, con base d'asta di £.3, a £.24 (L. 52 000) L'acquirente (che è stato il venditore stesso!) ha poi provveduto a distruggere pubblicamente il gioco sul palco
* Ventiquattro copie di romanzi di *Shadowrun* a prezzo superiore al valore nominale
* La sponsorizzazione dell'interruzione di mezz'oretta, a ben 10 sterline, pagate per far dire: «Questa pausa è stata offerta da John T. Hammer.» .. e ci fermiamo qui.

Il tutto è stato molto divertente dal punto di vista dello spettacolo, ma come convenienza economica proprio non ci siamo

Bye-bye England!

A patto di sapere l'inglese, dato il periodo di bassa stagione, vale la pena di visitare la "European GEN CON": si può rimanere sotto le 450 000 lire di spesa, per quattro giorni. Molta gente (anche se non troppa, dato che l'enorme quantità di convention nel Regno Unito permette di evitare le bolge infernali), buon gioco, prezzi accessibili, organizzazione accettabile (anche se non ha brillato nei tornei). In fondo, da una convention si chiede solo questo, ma crediamo che per farne un punto di ritrovo davvero 'europeo', la TSR dovrà riguardare alcune cose

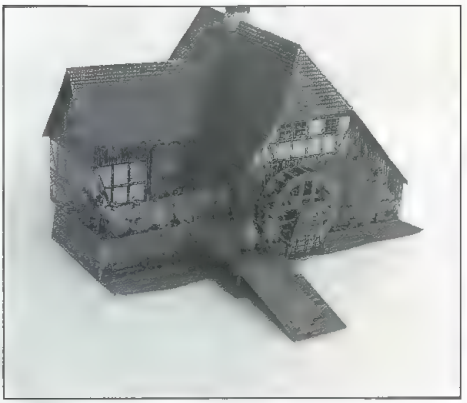
Vedremo l'anno prossimo

LA GEN-CON IN BREVE

Titolo: European GEN CON
Luogo: Camber Sands, Rye, Sussex, Inghilterra, UK
Periodo: 15/11/91 (10 am) 17/11/91 (4 pm)
Partecipanti: 1150 (tra cui 20 francesi, 18 tedeschi, 12 olandesi, 4 italiani e ben 4 cipnoti)
Tornei ufficiali: *AD&D* (10 diversi tornei), *Call of Cthulhu*, *D&D*, *Star Wars*, *Battlesystem*, *Marvel Super Heroes*, *Megatraveller*, *AD&D Twin*
Il Vincitore dell'European *AD&D* Open 1991 è Phil Bousfield (UK)

G.E.F.O.L. composed by (alphabetical listing)
Marcello Manicardi (The Enforcer)
Marcello Missiroli (The Travel Agent)
Andrea Mosconi (The Taunter)
Gianluca Roncati (The Vampire)

IL WARGAME TRIDIMENSIONALE
IL PERIODO NAPOLEONICO
1796-1815
di Michele D'Agostino



Come avevo preannunciato nell'articolo sul wargame tridimensionale pubblicato sul numero 2, eccovi il primo dei capitoli dedicati in particolare a uno specifico periodo, passato, presente o futuro, della storia o della fantasia ricostruibile su un tavolo di gioco.

Probabilmente sono stati scritti più libri su Napoleone e i suoi tempi che su qualsiasi altro argomento storico; non deve quindi sorprendere se questo periodo si è sempre rivelato il favorito di moltissimi appassionati del wargame. Il gran numero di eserciti, con le loro bellissime uniformi, che per una ventina d'anni si sono affrontati «dalle Alpi alle Piramidi e dal Manzanarre al Reno» sono di stimolo sia per il modellista che per lo 'stratega' del tavolo.

Come tutti i tipi di gioco tridimensionale, anche quello ambientato nel periodo napoleonico segue i canoni base che ho descritto nell'articolo precedente.

Le prime scelte da effettuare quando ci si avvicina al wargame napoleonico

sono la scala dei soldatini, l'esercito e le regole da usare.

La scelta della scala dei soldatini è fondamentale, in quanto influenza il tipo di ricostruzione storica che si otterrà dal gioco. Le dimensioni tipiche sono il 25 mm, il 15 mm e il 6 mm, e ognuna di esse ha vantaggi e svantaggi che vanno valutati. Il 25 mm consente di rappresentare eserciti non molto grandi, ma compensa ciò con la bellezza delle figure. Il 6 mm è esattamente l'opposto: grandi masse, ma figure che non soddisfano l'occhio.

Il 15 mm sembrerebbe la perfetta via di mezzo, ma sovente è considerato troppo grande da chi vuol giocare battaglie campali e troppo piccolo da chi vuol dipingere pezzi molto particolareggiati.

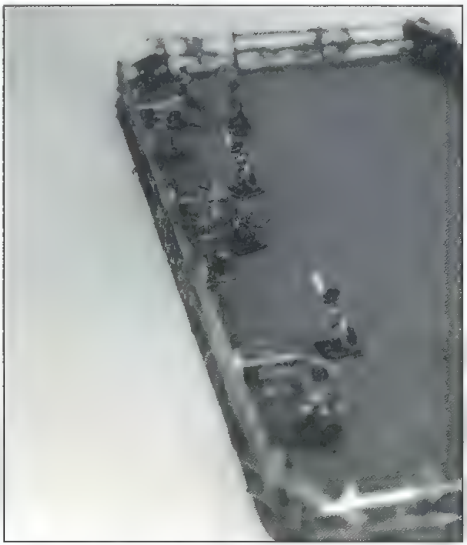
Per l'esercito la scelta è varia e, di solito, tutto dipende dalla bellezza delle uniformi o da un 'affetto storico verso quella armata o il generale che la comandava. Non di rado, però, l'esercito è scelto in base alle regole che, a volte, favoriscono troppo alcune armate, come quelle Francesi o Inglesi, che, seppur superiori alla media del periodo, dovevano la loro qualità soprattutto ai generali che le comandavano.

La scelta delle regole dipende soprattutto da ciò che i giocatori vogliono ricostruire sul tavolo da gioco. Fondamentalmente i regolamenti sono di due tipi, tattiche e strategiche.

Un regolamento tattico permette la rappresentazione sul tavolo di scontri tra avanguardie e piccole battaglie che coinvolgono un massimo di 15 20 000 uomini per parte, con un tempo di gioco limitato a 5-6 ore.

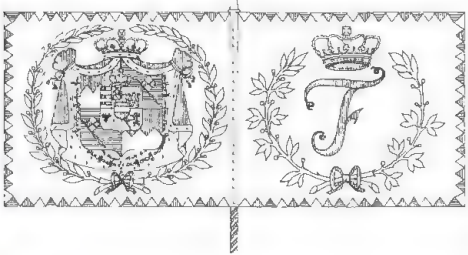
Le regole strategiche consentono simulazioni molto più grandi, che coinvolgono anche più giocatori contemporaneamente e che durano anche 10-16 ore, da giocare in più giorni di battaglia.

Nel Napoleonico, altro scopo dei giocatori può essere la riproduzione di campagne militari, in contrapposizione alla semplice ricostruzione di una battaglia. Anche in questo caso, la scala utilizzata è importante; più è grande, più il potere del giocatore aumenta, in quanto egli potrà rappresentare dal



semplice generale di brigata fino a Napoleone in persona.
Molto importante risulterà la figura dell'arbitro che, coordinando le azioni programmate dai giocatori e introducendo fattori di disturbo (come ordini mal interpretati, messaggeri intercettati, spionaggio, ecc.), potrà creare l'atmosfera di una vera guerra.
Compito del giocatore, in una campagna, sarà quello di dare gli ordini ai vari reparti, ricordandosi che non esistevano radio e telefono, e programmando quindi le mosse con un certo anticipo per non essere sorpreso dal nemico.

Sul campo di battaglia potranno scontrarsi eserciti di impari forze e lo scopo potrà non essere solo la distruzione del nemico ma la conquista di obiettivi importanti per la strategia della campagna. Spesso sarà più conveniente ritirarsi che perdere forze preziose per il prossimo scontro.
Le battaglie napoleoniche classiche hanno un andamento spesso simile. La prima fase è dedicata allo schieramento delle truppe e all'assegnazione degli ordini; questi ultimi, solitamente, specificano quali unità dovranno attaccare certi obiettivi; quali reparti, comprese le batterie di artiglieria, dovranno appoggiare il loro attacco; quali unità dovranno difendere le posizioni e quali costituire la riserva dell'armata.
La battaglia inizierà solitamente con scontri iniziali di cavalleria, così da poter portare in prima linea l'artiglieria e la fanteria, che interviene nel finale decidendo l'esito dello scontro. In realtà, in una campagna, questa tattica sarà presto abbandonata per evitare di ritrovarsi senza cavalleria dopo poche battaglie. Sarà molto meglio tenere la cavalleria in riserva, la pesante pronta per vibrare il colpo decisivo, la leggera per inseguire il nemico in fuga.
Alla fine, uno dei due contendenti deciderà che la battaglia è perduta e inizierà a ritirarsi, sempre che sia possibile. L'altro, a questo punto, cercherà di trasformare la ritirata in una rotta, assalendo le retrovie del nemico e impiegando le riserve per vibrare il colpo finale all'avversario.
Il Napoleonico chiaramente non è tutto qui, ma darne un'idea su carta non è semplice: come dico sempre, «giocare sul tavolo» è un'altra cosa.



CYBERPUNK NOW!

di Marcello Missiroli

Le reti telematiche in Italia

Nel nostro numero precedente, avete già sentito parlare di BBS, o Bullettin Board System. Detto in poche parole, si tratta dell'equivalente elettronico della vecchia bacheca che si trova a scuola o all'università e contiene messaggi, annunci vari e, in qualche caso, giochi veri e propri. Differentemente dalla bacheca, per avere accesso alle informazioni occorre avere un computer (di tipo qualsiasi) e un modem. Un esempio importante di sistemi di questo tipo sono quelli appartenenti a **Fidonet**: una rete amatoriale (nel senso che chi vi lavora non è pagato, non che è totalmente gratis) aperta a tutti i tipi di computer (anche se con netta preponderanza di quelli basati su MS-DOS) e a tutti gli argomenti. Questo breve articolo vuole illustrare i servizi che Fidonet mette a disposizione dei propri utenti.

La posta elettronica. E' l'equivalente telematico della posta. Vi collegate alla BBS e scrivete il vostro messaggio, indicando anche il nome, cognome e 'indirizzo Fidonet' del destinatario. Nel giro di un paio di giorni, il messaggio verrà recapitato, ovunque il vostro destinatario sia, anche negli USA o in Australia. A voi costa come una telefonata urbana ed è sicuramente più affidabile delle PP.TT.

Le aree Echo. Si tratta di un insieme di tanti messaggi centrati su un particolare argomento che appaiono su tutte le BBS Fidonet d'Italia o, nel caso di aree internazionali, del mondo. Ognuna di queste aree ha proprie regole ('policy') variabili ma, come punto fermo, occorre evitare la pubblicità, la copiatura di programmi, le 'password' pirata e gli insulti. Non rispettando queste elementari regole si rischia di essere 'zappati' dalle aree per un certo periodo... o per l'eternità in caso di recidiva.

Tra le aree citiamo, ovviamente la neonata RPG&WAR-GAMES.ITA, su cui si svolgono discussioni e si trovano informazioni sui giochi di ruolo, la FUMETTI.ITA, ovviamente centrata sui fumetti, e la LUI-LEI.ITA, di argomento vario e faceto.

I programmi. E' possibile lasciare e prelevare 'file' di ogni tipo, purché ciò non costituisca un infrangimento del copyright. Non aspettatevi di trovare *Turbo Pascal 8.0*, ma potrete trovare file con sorgenti (cioé contenenti il testo, non eseguibile, di un programma, n.d.r.), programmi di utilità vari e grafica. In alcune BBS si trovano aree file dedicate ai giochi con scenari, regole aggiuntive e altro.

I nodi Fidonet sono in continua crescita e ne esistono in Italia tantissimi, più di centocinquanta, concentrati per lo più nel Centro-Nord. Solo a Roma e Milano esistono dieci nodi.

L'unica formalità che si richiede all'utente è quella di riempire un formulario quando ci si collega la prima volta e di rispettare le regole di cui sopra.

E' assolutamente impossibile pubblicare un elenco di tutti i nodi. Ve ne presentiamo alcuni, a cui potrete collegarvi per avere informazioni sul nodo a voi più vicino.

Guild of Adventurers 051/388759
Digic Link 055/605720
Genova 2000 DVN OPUS 010/3770080
Fido Milano 02/33000153
The World BBS 081/5453744
Sintel 011/596274
Bit One 045/6860275

LA NOTTE DEGLI OSCARRAFONI

Premi e premiazioni per tutti quelli che sono belli a mamma sua

Dopo attenta e scrupolosa analisi, i giudici insindacabili di questo concorso hanno deciso, dichiarato e proclamato, di comune accordo e all'unanimità, di attribuire i seguenti premi:

PREMIO 'SCOTTEX', per il maggior quantitativo di carta sprecata, ai supplementi per *Battletech* pubblicati dalla **FASA** relativi alla storia di ogni clan

PREMIO 'UNICEF', per l'impegno nel campo dell'educazione di poveri bambini dispersi fra le sabbie e resti all'alfabetizzazione, a *Il Maestro dei Nomadi del Deserto* (ignobile traduzione dall'inglese *Master of the Desert Nomads*, modulo X5 di *D&D* per gli amici)

PREMIO 'ABERRANTE PRURIGINOSO ZODIACALE', per la lista più utile di tutti i tempi, al *Sanity Quiz* pubblicato in *Cthulhu Companion*.

PREMIO 'AI GOBLIN DEL CASTELLO PIACE FARE SOLO QUELLO', per il migliore assortimento di mostri e per la più 'ganza' coerenza logica, al modulo di *D&D La Rocca sulle Terre di Confine* (B2 per chi lo avesse comprato)

PREMIO 'FINISCO IL MODULO E VENGO A MANGIARE, MAMMA' a tutti i gruppi morti di fame nel tentativo di finire il modulo B4 per *D&D: La Città Perduta*

PREMIO 'KAMIKAZE', per il modulo di gioco più mortale, a *Le Ombre di Yog-Sothoth*, per *Il Richiamo di Cthulhu*

PREMIO 'AAAAAAAUNGH' a tutti i giocatori che hanno finito l'interminabile saga dei libri-game di *Lupo Solitario*, menzione speciale per chi si sta ancora sparando la serie dei romanzi di *Dragonlance*

PREMIO 'GRAZIE, GRAZIE', per la miglior rivista italiana che inizia per K e finisce per S, alla rivista "KAOS" (la notizia ci ha fortemente sorpresi e riempiti di gioia, ndr)

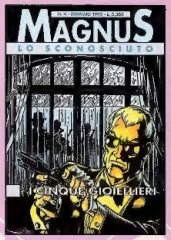
PREMIO 'PREGO PREGO', per la migliore pubblicazione italiana che invece comincia per S e finisce per K, alla fanzine "SpellBook" (il direttore della medesima ha, a tal proposito, rilasciato la seguente dichiarazione: «La notizia ci ha fortemente riempiti di gioia e sorpresi»)

Per il prossimo anno si accettano iscrizioni anche per i seguenti concorsi: **PREMIO 'SACCOCIRO'**, per la migliore rivista italiana che comincia per R e finisce per E, e **PREMIO 'HOLOCAOS'**, per la migliore pubblicazione italiana che comincia per C e finisce per M; non saranno accettate testate con più di quattro lettere nel titolo

PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA 'ECCO LE MATTITINE, STAI BONINA E DIVERTITI' alla curatrice della grafica della Seconda Edizione di *AD&D*: Linda Bakk.
Menzione d'onore a quel disgraziato che ha illustrato la maggior parte dei moduli di *GURPS*, un caloroso saluto a quell'impedito di Holloway, illustratore del *Monstrous Compendium*; un «Grazie, ci hai fatto sognare» al grafico di "Rune"

PREMIO 'GANZO', per la più bella lista di premi, alla rivista "KAOS" e nella fattispecie all'autore di questo articolo, Ben Sidoti, della redazione di "SpellBook".

DICEMBRE:
Morte a Roma
si conclude l'intricata vicenda iniziata sul numero due: "Largo delle Tre Api". MAGNUS in piena forma! 112 pagine Formato 13 x 18,5 Lire 2.500

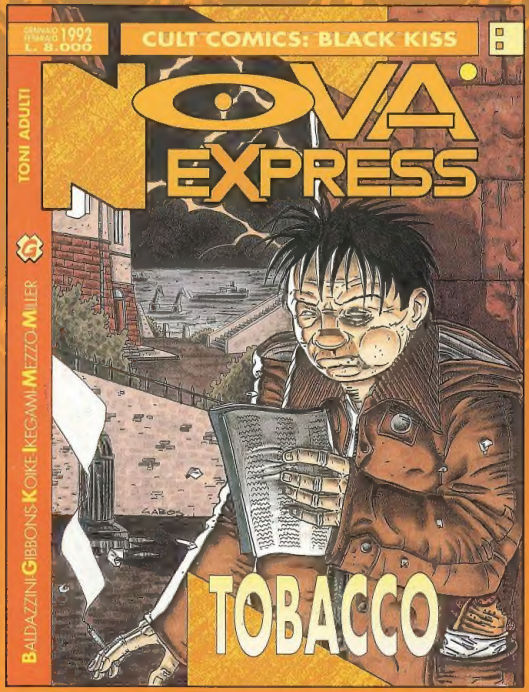


GENNAIO:
I cinque gioiellieri
tra le nebbie bretani si svolge la più cupa avventura dello SCONOSCIUTO! Un pilastro del genere horror! 112 pagine Formato 13 x 18,5 Lire 2.500

SCHEGGE

Giganta

INEVITABILE!



DA GENNAIO FILZI INDAGA SU NOVA EXPRESS.